



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN

La Traducción de Cómics como área de especialización

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Traducción e Interpretación

AUTORA:

Tiana Carolina Ruíz Sánchez (ORCID: 0000-0002-2233-3290)

ASESOR:

Mg. Edwin Eduardo Sagastegui Toribio (ORCID: 0000-0003-2230-9378)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

TRUJILLO – PERÚ

2019

Dedicatoria

A Dios por darme las fuerzas que necesito
para seguir adelante cada día.

A mis padres y hermano por su cariño,
paciencia y apoyo incondicional que me
brindan siempre.

Agradecimientos

A Alfredo Villegas porque sin su apoyo, comprensión e inspiración la realización de esta tesis no hubiera sido posible.

A Ricardo Cachoua Jr. por aceptar que lo entreviste y brindarme ampliamente sus conocimientos.

A mi familia especialmente a mi madrina por brindarme su apoyo incondicional en lo que respecta a mis estudios.

A los artistas que me inspiran cada día, porque sin ellos la vida sería muy aburrida.

Página del Jurado

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 7 de 8
--	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) **RUIZ SANCHEZ TIANA CAROLINA** cuyo título es:

LA TRADUCCIÓN DE CÓMICS COMO ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: **17** (número)
..... **diecisiete** (letras).

Trujillo, 5 de diciembre del 2019

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO

.....
VOCAL

Declaratoria de Autenticidad

Declaratoria de Autenticidad

Yo, TIANA CAROLINA RUÍZ SÁNCHEZ, con DNI No. 76443803, con el fin de dar cumplimiento a lo dispuesto por el Reglamento de Diplomas y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Idiomas, bajo juramento declaro que la documentación que adjunto es verídica y auténtica. También declaro bajo juramento que todos los datos e información presentados en este proyecto de tesis son auténticos y verdaderos. En este sentido, asumo la correspondiente responsabilidad por cualquier falsedad, ocultación u omisión tanto de los documentos como de la información suministrada, por lo que me someto a las disposiciones de las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, diciembre 2019



TIANA CAROLINA RUÍZ SÁNCHEZ

DNI No. 76443803

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	20
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	20
2.2. Escenario de estudio.....	20
2.3. Participantes.....	20
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
2.5. Procedimiento.....	20
2.6. Método de análisis de información.....	20
2.7. Aspectos éticos.....	20
III.- RESULTADOS.....	21
IV.- DISCUSIÓN.....	34
IV.- CONCLUSIONES.....	38
VI,- RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS.....	47

RESUMEN

La presente tesis titulada “La Traducción de Cómics como área de especialización”, tuvo como objetivo analizar la traducción de cómics como área de especialización. El diseño de estudio de la presente tesis fue descriptivo explicativo de enfoque cualitativo. La técnica utilizada fue el análisis documentario y la encuesta. El instrumento que se utilizó fue la guía de entrevista, la guía de análisis y la ficha de análisis. La unidad de análisis estuvo conformada por documentos y estudios relacionados a la Traducción de Cómics y dos expertos en el tema Alfredo Villegas y Ricardo Cachoua Jr. Por último se compararon los resultados del análisis documentario con las respuestas de las entrevistas a los expertos con una ficha de análisis. De acuerdo a los resultados en la presente tesis se concluyó que el cómic es un medio artístico independiente de los géneros literarios, a causa de su estructura particular conformada por su singular narrativa, el cual requiere de un estudio y análisis profundo de la combinación de sus elementos textuales y visuales y sus funciones como parte del desarrollo de la historia. Por consiguiente se concluyó que en el proceso de traducción de cómics el traductor se enfrenta a un gran número de problemas, retos y limitaciones, por cuál debe ser consciente que para traducir este medio es necesario conocer como contrarrestar correctamente sus dificultades externas e interna; alguien que solo tiene una aproximación parcial del tema es muy probable que no sabrá enfrentarse a los condicionamientos que plantea el medio. Por lo tanto antes de arriesgarse a realizar la traducción de un cómic se necesita tener un nivel de estudios especializado en el tema.

Palabras clave: Cómic, traducción, traducción de cómics, área especializada, estudios de traducción.

ABSTRACT

This thesis entitled "The Translation of Comics as a specialized area", aimed to analyse the translation of comics as an area of specialisation. The study design of this thesis was descriptive and explanatory of a qualitative approach. The technique used was the documentary analysis and survey. The data collection instrument employed was the interview guide, analysis guide and analytical file. The unit of analysis consisted of documents and studies related to Translation of Comics, as well as two experts in the subject Alfredo Villegas and Ricardo Cachoua Jr. The results of the documentary analysis were compared with the answers of the interview to the experts using an analytical file. According to the results in the present thesis it was concluded that Comics are an artistic medium independent from literary genres, because of its particular structure shaped by its singular narrative, which requires a deep study and analysis of the combination of its textual and visual elements and its functions as part of the development of the story. It was therefore concluded that in the process of translating comics the translator faces a large number of problems, challenges and limitations, so one must be aware that is necessary to know how to correctly balance external and internal difficulties. Anybody who only has a partial approach is very likely not to know how to deal with the constraints posed by the medium. Therefore, before taking the risk of translating a comic book, it is necessary to have a specialized knowledge of studies in the subject.

Keywords: Comic book, translation, comics translation, specialized area, translation studies

INTRODUCCIÓN

La traducción de cómics supone un mercado que va cobrando importancia para los traductores, debido a la creciente expansión de su industria editorial y a las demandas comerciales de los últimos años; como lo menciona Brandimonte (2012) el tebeo o historieta supone otro de los medios de expresión de una cultura, y la traducción encarna, como suele ser habitual, el principal canal de difusión de la cultura de un país a otro y facilita de este modo el choque entre las distintas percepciones de vida y permite conocerlas de una manera singularmente interesante. Por lo tanto, como Buendía (2018) explica, la traducción del tebeo supone un desafío importante para los traductores, debido a que es un medio que tiene mucho acogida no solamente por niños, y jóvenes sino también por adultos de diferentes clases sociales. Altenberg y Owen (2015) recalca lo mismo, algunos personajes de historietas forman parte de un patrimonio cultural que nunca ha estado confinado a un idioma específico, algunos de estos han encontrado su público principal en un país o idioma que no es el de sus creadores. Para las disciplinas de los estudios de cómic y de traducción, el predominio de los cómics traducidos exige la consideración de todas las facetas relevantes para la traducción, además de las facetas únicas que plantea su multimodalidad, el "co-despliegue e interacción" del lenguaje y de las imágenes.

Es por esto que antes de que el traductor se anime a traducir en este medio, deberá conocer los mecanismos que se requieren para poder desarrollarlo de modo que cumpla con las expectativas del público, la industria, la editorial y el autor. Por ello es importante que existan estudios especializados en la traducción de cómics; esta es un área que exige al traductor muchos desafíos, pero lamentablemente varios autores como Delespaul (2015) coinciden que el medio de los cómics ha sido ignorado durante mucho tiempo en los estudios de traducción. Rollo (2017) menciona que la mayor parte de los estudios que abordan este tema ya se trate de tesis doctorales, de artículos de revistas o de capítulos de libros suelen hacerlo desde un enfoque fragmentario y parcial. Asimismo, se detienen en aspectos muy concretos que arrojan luz, ciertamente, en el tratamiento de los distintos problemas inherentes a la labor traductora, pero no se adentran en este campo de una forma integral y completa, lo cual nos lleva a reivindicar una mayor. Zanettin (2008) nos dice que aún no se ha estudiado la función desempeñada por algunos editores, agentes literarios y otros mediadores, con especial referencia a las cuestiones del derecho de autor, la ideología y la censura.

Altenberg y Owen (2015) “Muchos más estudios de caso como estos se necesitan de la mayor variedad posible de lenguajes y géneros para teorizar la práctica variada, versátil y dinámica.” Por este motivo nos parece importante que en esta tesis se cubra lo previamente resaltado por los autores, por ello se intentará analizar a mayor profundidad la importancia de un área especializada en este campo. Existen diferentes clasificaciones y definiciones del término cómic o tebeo, por lo cual es difícil encontrar una que abarque todos sus tipos. Sin embargo, en esta investigación abarcaremos la traducción de cómics o novelas gráficas como uno solo.

Skwarzyński (2017) realizó una investigación titulada “The Translation Minefield On Specific Translation Challenges Posed by the Graphic Novel Form”, en este estudio se planteó cómo ambas características tienen un efecto en el proceso de traducción al comparar la bien aclamada novela gráfica de Adrian Tomine con su traducción al polaco de Agnieszka Murawska titulada *Niedoskonałości*. También evaluó la calidad de las elecciones realizadas por el traductor. Los componentes formales de los cómics, como la composición de los marcos de una página, así como la composición de las imágenes dentro de los marcos individuales, como el uso del color o el diseño del espacio diegético), constituyen la forma en que los lectores (incluido el traductor) combinan los elementos de la página, llenan el espacio extradiegético y, por lo tanto, interpretan y reciben la historia. Además, las limitaciones técnicas, como el tamaño de las burbujas del habla y de las cajas de narración, son otra característica del medio a la que deben ajustarse los traductores. Por último, la cuestión de las referencias culturales y de los conocimientos de los lectores asumidos por el autor puede plantear una dificultad que, tras la traducción de una novela gráfica. Esta investigación intentó mostrar que, en términos de traducción, los elementos de la “gramática articuladora” (citado en Skwarzyński, 2017) son de suma importancia y no pueden ser ignorados. Las imágenes y el diseño, a diferencia del texto, no serán reemplazados en ninguna edición traducida; por lo tanto, el traductor debe asegurarse de que la versión traducida corresponda a esos elementos tal como lo hace el texto original. Este estudio concluyó que la traducción de Murawska de Shortcomings es un ejemplo notable de esa interpretación.

Rollo (2018) realizó una investigación titulada “Aspects linguistiques et idéologoculturels dans la traduction de l’humour. le cas de la bande dessinée agrippine”; la investigación trata la traducción del humor en un texto compuesto y multisemiótico

como la tira cómica, donde el componente verbal y el componente no verbal se combinan en un lenguaje unitario, a través del análisis de una variada muestra de casos extraídos de la serie Agrippine de Claire Bretécher, cuya carga humorística se basa en el uso de una jerga parcialmente real inventada en parte y situaciones ancladas en un contexto específicos socio-culturales e ideológicos y algunos temas importantes relacionados con la presencia del humor (verbal, lingüístico-cultural y visual) en un cómic, así como las estrategias de traducción que se pueden implementar durante el paso del Francés a italiano, para preservar el efecto humorístico del texto de origen.

Yablonsky (2016) realizó una investigación titulada “Text and Image in Translation”; este estudio trata de investigar las relaciones con los textos e imágenes y sus implicaciones en el proceso de traducción. Reflexiona sobre el estado de la traducción de cómics/novelas gráficas, un área aún muy poco explotada dentro de los estudios de traducción, y presenta brevemente una definición y especificidad del género. Además, discute la distinción tripartita de Jakobson (1971) en la traducción interlingüística, intralingüística e intersemiótica. El documento concluye con el análisis de algunas cuestiones relacionadas con la traducción al polaco de *V like Vendetta* de Alan Moore, un texto que contiene abundantes referencias intertextuales y culturales.

Borodo (2016) realizó una investigación titulada “Exploring the Links between Comics Translation and AVT”, esta investigación intenta señalar una conexión fructífera, entre la traducción de cómics y el subtítulo. El subtítulo, caracterizado por la reducción textual, influenciado por las restricciones espaciales y dependiente de la interacción entre los modos verbal y visual, comparte, a pesar de una serie de diferencias obvias, algunas similitudes con la traducción de los cómics. Con el fin de demostrar la utilidad potencial de emplear técnicas de subtítulo (que se detallarán más adelante al final de la Sección 2) para el análisis de la traducción de cómics, se investigaron las traducciones de Calvin y Hobbes, creadas por el dibujante estadounidense Bill Watterson y publicadas en Polonia en la última década del siglo XX. Esta investigación concluyó que existen algunas similitudes entre las producciones audiovisuales subtítuladas y los cómics traducidos.

Ambos están sujetos a restricciones espaciales y a menudo se caracterizan por una redundancia intersemiótica e intrasemiótica, lo que permite a los lectores/espectadores inferir el significado del canal visual y del texto adyacente. El uso de un marco

originalmente destinado a analizar subtítulos puede ser útil para demostrar qué técnicas de traducción se emplean a veces en el contexto de la traducción de cómics. En la versión polaca de Calvin y Hobbes in focus, por ejemplo, el traductor utilizó una amplia gama de técnicas reductoras típicas del subtitulado, que van desde la reformulación y la condensación hasta la omisión a nivel de palabras, cláusulas y frases. En algunos de los globos de habla examinados, la pérdida de significado era evidente, mientras que en otros ejemplos, era mínima. En estos casos, el traductor logró conservar los mismos significados, o al menos muy similares, de una manera más sucinta, al igual que un subtitulador profesional.

Assis (2016) realizó la investigación titulada “The Concept of Fidelity in Comics Translation”, este estudio trata la fidelidad en lo que concierne a traducciones de comics, también reflexiona y discute los diferentes motivos de fidelidad del texto original, del lector y del autor original en los siguientes casos: fidelidad de los signos lingüísticos, de los signos gráficos, de la espacialidad, tipográfica y de los formatos. Esta investigación concluye que se han tratado de aplicar algunas de las consideraciones relativas a la fidelidad en la traducción literaria a las cuestiones específicas y distintivas de la traducción de cómics. Los estudios de traducción de cómics son todavía nuevos, mientras que la traducción efectiva de cómics para libros y revistas tiene unos 100 años de antigüedad y un mercado en crecimiento. Considerar aspectos de fidelidad es un intento de contribuir a la reflexión sobre el oficio de la traducción de cómics; también concluye que en la traducción de medios basados principalmente en signos no lingüísticos -además de los cómics, hay películas, televisión, videojuegos, libros ilustrados, sitios web, etc.- ya está muy extendida y preocupa a los mercados en auge, pero aún carece de la extensa investigación académica que encontramos aplicada a la traducción literaria.

Gore (2018) realizó una tesis de maestría titulada “Translation of Comics and Graphic Novels: an Analysis of "Batman: The Dark Knight Returns", esta investigación examina las técnicas que son relevantes en la traducción de cómics y novelas gráficas, y tuvo como objetivo explorar las características específicas del género. La base de esta exploración es la comparación de la novela gráfica Batman: The Dark Knight Returns y su traducción holandesa Batman – De terugkeer van de Dark Knight. Este estudio concluye que la traducción de novelas gráficas, o cómics, se caracteriza por restricciones cuantitativas, derivadas de la limitación de espacio, y cualitativas, derivadas de la característica multimodal y que el problema del espacio limitado puede resolverse utilizando programas

de gráficos electrónicos para crear una fuente más pequeña o explotando la imagen, es decir, omitiendo un mensaje explícito producido por el texto porque está implícito visualmente en las imágenes.

Sulistiyoko (2013) realizó una investigación titulada “Loss and Gain in Translation Process of a Comic “The Adventures of Tintin: Tintin in America” into Indonesian Version “Petualangan Tintin: Tintin di Amerika”. La principal finalidad de este estudio fue estudiar a profundidad los tipos de pérdidas y ganancias estructurales que se encuentran en el cómic. La discusión comenzó con la recopilación de los datos para encontrar alguna pérdida y ganancia en el proceso de traducción del cómic. El siguiente paso fue describir los tipos de pérdidas y ganancias en el proceso de traducción. Se aplicó una investigación cualitativa como procedimiento para esta investigación. Para completar este estudio se utilizó el método de documentación. Hay 130 patrones de pérdida y ganancia en el proceso de traducción del cómic "Las aventuras de Tintín": Tintín en América" en la versión indonesia "Petualangan Tintín: Tintín de América". El número de pérdidas es 111 y el número de patrones de ganancia es de 19 patrones. Como resultado de la investigación, el investigador concluyó que la a veces el traductor pierde o gana algunas palabras, frases o incluso cláusulas a hacer que los trabajos de traducción sean aceptables y legibles para los lectores objetivo, y para que suene más natural en el idioma de destino.

Ribeiro (2017) realizó una investigación titulada “A cultural translation of the Odyssey in comics or the subtle and tenacious strings that tie modernity to antiquity”, esta investigación se realizó con el propósito de traducir la Odisea al lenguaje secuencial de las tiras cómicas o de dibujos animados, con la esperanza de recuperar la fuerza imaginativa de la epopeya atribuida a Homero. El autor optó por no enfatizar el contenido narrativo, sino más bien dar prioridad al estilo y a los dispositivos retóricos utilizados en el texto griego. Este enfoque busca contrarrestar algunas adaptaciones comerciales de Homero que se centran en la reescritura del contenido y la trama. Se intentó asociar el cómic, la retórica antigua y la música, específicamente la música brasileña, al proceso narrativo, abriendo así la posibilidad de acercarse a la visualidad a través de figuras de habla dentro del texto griego antiguo. Esta investigación concluye que traducción más auténtica para la Odisea sería del concepto de error del héroe que de alguna manera reproduce nuestro propio error; así, elegimos el laberinto como la "unidad pictográfica" del libro¹³ y hacemos distinciones entre el curso.

Yuliasri (2017) realizó la investigación titulada “Translators’ Censorship In English-Indonesian Translation Of Donald Duck Comics”, el objetivo de esta investigación es descubrir la censura a través de los métodos de traducción empleadas por los traductores para traducir al indonesio los textos humorísticos de los cómics del Pato Donald de Walt Disney y las razones que subyacen a la elección de las técnicas de traducción por parte de los traductores. También tiene por objeto analizar si la elección de las técnicas de traducción afecta a la interpretación del significado, al mantenimiento del humor y a la aceptabilidad de la traducción. Para estos fines se utilizó un método cualitativo con técnica de análisis de contenido y análisis de respuesta de los lectores. El análisis del contenido se utilizó para comparar el texto original (ST) y el texto de destino (TT) con el fin de averiguar las técnicas de traducción utilizadas como medio de censura y las razones de los traductores para elegir las técnicas. Se realizó un análisis de la respuesta de los lectores para averiguar la respuesta de los lectores a la interpretación del significado y el mantenimiento del humor en la traducción. Los resultados de la investigación descubrieron que los traductores realizaban la censura mediante el uso dominante de técnicas de reducción y generalización para reducir el sarcasmo y los insultos. La entrevista con el redactor jefe de la editorial también reveló que la "decencia" era la primera prioridad en la toma de decisiones de traducción, seguida de la claridad del significado y el mantenimiento del humor. Se recomienda realizar más investigaciones para investigar otros elementos censurados y compararlos con otros cómics traducidos.

Taran (2016) realizó una investigación titulada “Problems in the translation of comics and cartoons”, el objetivo de esta investigación es ilustrar cómo los traductores se enfrentan a ellos a nivel cultural, técnico y lingüístico, así como destacar algunas estrategias y procedimientos posibles para resolver tales dificultades cuando sea posible. El humor es un aspecto importante de los cómics, y este artículo trata principalmente de los cómics humorísticos. Este estudio concluyó que como se ha demostrado, los problemas son muy diversos en la traducción de comics y abarcan no sólo las dificultades lingüísticas, sino también una amplia gama de otras dificultades. Además, la traducción de cómics también implica problemas que tienen poco o nada que ver con el oficio de la traducción en sí, pero que se basan en consideraciones comerciales. Algunos aspectos de los cómics la traducción, o más bien la adaptación, es determinada por las editoriales de los respectivos países.

Suryoalam (2011) realizó una investigación titulada “A Study of Translation Strategies used in Comic Translation of Lucky Luke: The Bridge On The Mississippi To Lucky Luke: Jembatan Mississippi”. Esta tesis tuvo como objetivo describir las estrategias utilizadas por el traductor que trata de la no equivalencia a nivel de palabras y expresiones idiomáticas, y que describe en qué situación, se utilizan esas estrategias. El estudio es un análisis cualitativo. Los datos de este estudio fueron analizados por utilizando cuatro pasos: analizar cada frase de cada dato, agrupando el análisis de la en una tabla, identificando el cambio en el estilo del texto original en las estrategias de traducción del traductor, y proporcionando una descripción y argumentos de los resultados del análisis de los datos. Se concluyó que algunas de las técnicas utilizadas en la traducción de cómics son las siguientes. el tratamiento de la no equivalencia a nivel de las palabras y las estrategias relativas a las expresiones idiomáticas. Las estrategias que se ocupan de la no equivalencia a nivel de palabra consisten en cinco estrategias de traducción, a saber: la traducción por una palabra más general, la traducción utilizando una palabra de préstamo o préstamo más explicación, la traducción por sustitución cultural, la traducción por omisión y la traducción por ilustración. La traducción por omisión se utiliza si es adecuado utilizar la técnica por omisión sólo cuando todo lo demás ha fallado.

Tomášek (2009) realizó una investigación titulada “Translating Comics”. Esta tesis trata de la traducción de cómics y de los problemas relacionados con este proceso. Los cómics se definen a menudo como un género de la literatura y no se describen adecuadamente en los estudios de traducción. El objetivo es analizar los problemas relacionados con la traducción de cómics, es necesario definir los cómics como un medio con aspectos que son únicos para los cómics y que hacen del cómic un medio como la literatura o el cine. No sólo estos aspectos se describen en la tesis, sino también la forma en que los cómics se comunican con el lector y la historia del cómic y su desarrollo. La historia del cómic checo y del cómic en Checoslovaquia y la República Checa y el estado actual del cómic en la República Checa. La tesis también describe la historia de la publicación de cómics extranjeros en la República Checa y la política de los editores checos. El tercer capítulo es el núcleo de esta tesis y trata de los problemas relacionados con la traducción de los cómics. Sin embargo, no se trata sólo del material textual de los cómics, sino también de otras partes (por ejemplo, la parte visual, que también tiene una función narrativa) que deben tenerse en cuenta durante el proceso de traducción, y proporciona ejemplos de varios cómics traducidos al checo.

También se describen los problemas relacionados exclusivamente con los cómics de traducción y las razones por las que deben tenerse en cuenta durante el proceso de traducción. La tesis concluye tal como se ha presentado en los capítulos anteriores, los cómics pueden ser objeto de estudios de traducción de la misma manera que la literatura o el cine. Es necesario entender que el cómic no es un género de la literatura (como a veces se sugiere), sino un medio independiente (como la literatura o el cine) con un conjunto propio de signos lingüísticos y pictóricos, estrategias narrativas y otros rasgos, cuya combinación forma un discurso único.

Osman (2017) indica que la traducción es una actividad mental en la que un significado de un determinado discurso lingüístico se transmite de un idioma a otro. Es el acto de transferir las entidades lingüísticas de un idioma a sus equivalentes en otro idioma. La lengua a traducir se denomina lengua de origen (SL), mientras que la lengua a traducir o a la que se llega se denomina lengua de llegada (TL). Los traductores deberán tener un buen conocimiento de la lengua de origen y de destino, además de una gran sensibilidad lingüística, ya que debe transmitir de la forma más precisa y fiel posible la intención, los pensamientos y las opiniones originales del autor en la versión traducida.

Para Nida (1964) traducir representa habilidades especializadas y también pueden requerir sensibilidad estética. Los traductores calificados deben tener una capacidad especial para sentir la naturaleza más cercana equivalente a un texto, ya sea oral o escrito. Pero la traducción es esencialmente una habilidad y depende en gran medida de una serie de disciplinas, por ejemplo, la lingüística, la antropología cultural, la filología, la psicología y las teorías de comunicación. Una dificultad para la presentación de una teoría de la traducción es el hecho de que todas las lenguas reflejan la cultura de la que forman parte. Antes de establecer una teoría general de la traducción, será necesario contar con una teoría generalmente aceptada de la cultura, lo cual es mucho más difícil que establecer una teoría estándar del lenguaje. Tanto la cultura como la lengua son sistemas simbólicos, pero mientras que la lengua consiste únicamente en símbolos verbales, la cultura incluye todo tipo de creencias y prácticas. La teoría de la comunicación también ha introducido diferentes perspectivas y ha enfatizado factores tales como los medios de comunicación, los tipos de mensajes, los receptores, el ruido y las circunstancias de la comunicación. Pero los principios de la traducción más ampliamente empleados se centran en los factores sociolingüísticos presentados por Maurice Pergnier, porque esencialmente existimos en un mundo múltiple de comunicación y necesitamos teorías que hagan que nuestro mundo

sea lingüística y culturalmente comprensible. Para él, la traducción es un arte porque "requiere talento artístico" para recrear el texto original a lectores que no están familiarizados con el texto fuente. Él añade que también es una habilidad porque implica la habilidad de suavizar cualquier dificultad en la traducción, y la habilidad de proporcionar la traducción de algo que no tiene parangón en la lengua meta.

Kuzenko (2008) describe el proceso de traducción es como una serie de transformaciones e indica que cada idioma tiene un área de equivalencia con respecto al otro idioma. Además explica que el proceso de traducción incluye dos procesos mentales: la comprensión y la verbalización. Primero, el traductor entiende el contenido de ST, es decir, reduce la información que contiene a su propio programa mental, y luego desarrolla este programa en TT. Se presume que el traductor hace la traducción en tres trazos transformadores. Primero - la etapa de análisis - transforma las estructuras originales en las estructuras nucleares, es decir, realiza la transformación dentro de SL. En segundo lugar -la fase de traducción propiamente dicha- sustituye las estructuras nucleares de SL por las estructuras nucleares equivalentes de TL.

Y tercero -la etapa de síntesis- desarrolla esta última en las estructuras terminales del texto de la traducción. Kuzenko (2008) también nos menciona que las actividades contemporáneas de traducción de un traductor se caracterizan por una gran variedad de tipos, formas y niveles de su responsabilidad. El traductor tiene que ver con las obras de los grandes autores del pasado y de los principales autores de hoy en día, con complejidades de la ciencia ficción y el aceptado estereotipo de historias de detectives; debe ser capaz de hacer frente a la elegancia de la expresión de los mejores maestros del estilo literario y con los trucos y experimentos formales de las vanguardias modernas; tiene que preservar y encajar en un contexto lingüístico y social diferente. gama de matices de significado y matices estilísticos expresados en la texto original de una gran variedad de dispositivos lingüísticos: neutro y emocional palabras, palabras arcaicas y nuevas monedas, metáforas y símiles, extranjeros préstamos, expresiones dialectales, jerga y argot, frases hechas y obscenidades, proverbios y citas, lenguaje analfabeto o inexacto, y así sucesivamente; tiene que hacer frente a complicadas descripciones especializadas e informes sobre las nuevas en la ciencia o la tecnología, para los que se han establecido términos adecuados. Su deber es traducir las representaciones diplomáticas y declaraciones de política, disertaciones científicas y sátiras brillantes, instrucciones de mantenimiento y discursos después de la cena, etc.

Para comprender la definición de lo que es comic y sus géneros hay que adentrarse en el medio y conocer parte de su historia. El cómic es un arte que cobró importancia sobre todo a partir de la década de 1930 en Estados Unidos pero que se originó hace un siglo atrás. Desde entonces, ha sido objeto de controversia entre las autoridades si los cómics deben contarse como literatura o no. Aunque existen muchas controversias en el campo de la literatura, este arte ha ido cobrando cada vez más importancia no solo como un medio de lectura, sino también en la cultura, sobre todo en los últimos años. El comic ha cambiado significativamente desde sus comienzos, se ha convertido en un arte más ambicioso y se ha alejado de las simples historias triviales de sus comienzos gracias a autores como Frank Miller y Klaus Janson, quienes desarrollaron personajes más maduros y complejos en sus obras, y también gracias a la inclusión de características literarias como la intertextualidad. Los cómics contemporáneos tratan temas diversos, desde insignificantes hasta serios, por otro lado las novelas gráficas son historias que presentan un enfoque más profundo y maduro de ciertos temas y constituyen una historia completa y terminada de un volumen mayor y están enfocadas para un público más adulto.

Crowell (2014) explica que en los últimos treinta años se ha visto un crecimiento sin precedentes y el poder de la propiedad de la historieta americana. Los cómics de DC y Marvel explotaron a sus héroes en todos los medios posibles: animación televisiva, publicación en línea, videojuegos, merchandising, indumentaria, novelizaciones, juegos de rol, y especialmente, películas. La película de superhéroes se ha convertido en un género vital de Hollywood y en la base de las películas de éxito de taquilla del verano. Guionistas que estaban escribiendo guiones específicos hace veinte años están ahora escribiendo cómics con la esperanza de que puede aprovecharse de ellos para hacer tratos de películas. Sin embargo, el mundo de la edición de cómics ya no era un "sistema bipartidista"; mientras que DC y los cómics de Marvel se mantuvieron dominantes, con poderosas editoriales independientes como Image Comics, IDW y Dark Horse surgieron, en parte, para permitir a los creadores conservar los derechos. a su propio trabajo. Estas nuevas empresas editoriales también concedieron licencias para la televisión popular y los medios de comunicación, de películas y las desarrollaron como propiedades de cómics. Incluso surgieron nuevas disputas sobre la propiedad de los derechos de autor, ya que los creadores y editores se vieron atrapados en la maraña de leyes que controlan conjuntamente los derechos de autor autoría y trabajo por encargo.

En los últimos años, la proliferación de cómics en línea, aplicaciones para teléfonos móviles y otras soluciones de publicación digital de bajo costo han permitido a los artistas solistas crear y publicar sus propios libros. de una manera que nunca antes se había creído posible. Sin embargo, con cualquier operación en solitario o en pequeña escala, los recursos normalmente se destinan a la creación de productos y no a la protección legal. Cada vez es más importante que los auto editores se den cuenta de que pueden ser demandados por cuestiones de propiedad, de la misma manera que cualquier gran editor. Según Eisner (1985), a medida que el potencial del comic se hizo más evidente, se introdujo una mejor calidad y una producción más costosa. Esto, a su vez, dio lugar a publicaciones a todo color que atraen a un público más sofisticado, mientras que los cómics en blanco y negro impresos en buen papel han encontrado su propio público. Los cómics siguen creciendo como una forma válida de lectura. Los primeros cómics (hacia 1934) contenían generalmente una colección aleatoria de artículos cortos. Ahora la aparición de las 'novelas gráficas' completas ha puesto de relieve, sobre todo, los parámetros de su estructura.

Cuando se examina un cómic en su conjunto, el despliegue de sus elementos únicos adquiere la característica de una lengua. Desde la primera aparición de las tiras cómicas en la prensa diaria a principios de siglo, esta forma de lectura popular encontró una amplia audiencia y, en particular, formó parte de la dieta literaria temprana de la mayoría de los jóvenes. Los cómics se comunican en un "lenguaje" que se basa en una experiencia visual común tanto para el creador como para el público. Se puede esperar que los lectores modernos tengan una fácil comprensión de la mezcla imagen-palabra y el desciframiento tradicional del texto.

Los cómics pueden llamarse "lectura" en un sentido más amplio que el que se aplica comúnmente. Pitkäsalo (2016). Las formas, los textos, las imágenes y los efectos de un cómic se consideran a menudo como la gramática de los cómics (citado en Pitkäsalo 2016). Cuando se combinan, estos elementos forman una narrativa que puede ser completamente ficticia o contener conocimiento fáctico incrustado en una narrativa ficticia. La historia original de la novela gráfica examinada se basa principalmente en el conocimiento de los hechos e incluye una gran cantidad de jerga científica típica de la ciencia ficción, como observa (citado en Pitkäsalo 2016). La ciencia de la ciencia ficción está popularizada y también puede ser ficticia. Debido a su visualidad, una novela gráfica es un canal particularmente apto para la ciencia ficción porque muchos de los eventos que

requerirían un vocabulario especial para ser descritos pueden ser simplemente retratados en paneles individuales o en una serie de paneles. Por lo tanto, los asuntos complicados pueden ser representados de manera rápida y simplificada, lo que se (citado en Pitkäsalo 2016) considera que es el punto fuerte de la expresión en los cómics. El tiempo y el espacio en los cómics están divididos por paneles, (citado en Pitkäsalo 2016), que son las unidades básicas de los cómics, separados por canaletas. La forma de un panel juega un papel esencial en la narración. La forma convencional es un rectángulo y cualquier forma divergente puede ser utilizada para enfatizar el significado de los eventos representados en el panel. El tamaño y especialmente el ancho de un panel suele ilustrar la duración del evento en el panel: un panel alto y estrecho significa corta duración, mientras que un panel horizontal ancho desacelera la acción o incluso detiene el curso de los acontecimientos (citado en Pitkäsalo 2016). (Por ejemplo, un panel que representa un paisaje a menudo abarca toda la página y es tan detallado como una fotografía.

Dado que los paneles de los cómics no suelen incluir movimiento (excepto los cómics multimedia), el movimiento debe representarse de otras maneras, como utilizando líneas de velocidad o bordes de paneles rotos. Una sensación del movimiento también puede ser creado usando efectos de sonido. Estos efectos pueden a veces superponerse a los bordes de los paneles y, por lo tanto, representar el movimiento que continúa desde una panel a otro (ver Manninen 1995: 38). El diálogo y cualquier otro discurso en los cómics se escribe en burbujas que varían en forma dependiendo del volumen del discurso. El volumen también se puede ilustrar con opciones tipográficas. En primer lugar, el habla normal se escribe en una fuente de tamaño normal en forma redonda, ovalada, o a veces incluso en burbujas cuadradas. En segundo lugar, los sonidos fuertes, como los gritos, se escriben en negrita, en letras grandes, y en tercer lugar, los susurros a menudo se escriben utilizando una letra pequeña y se colocan en una burbuja de habla dibujada con una línea de guión. Finalmente, una burbuja en forma de nube indica un pensamiento y una burbuja dentada expresa el sonido que proviene de un dispositivo electrónico, como una radio (Herkman 1998:44-45). Los cómics a menudo incluyen otros sonidos además del habla, para añadir acción al cómic, (Huitula 2000). Zanettin (2008) indica que en el tebeo la traducción a otro idioma es específicamente su traspaso a otra cultura visual, por lo que no sólo se trata de distintos idiomas como por ejemplo al japonés, el italiano, el francés o el inglés sino también de diferentes tradiciones culturales y diferentes conjuntos para los cómics.

En otras palabras, la traducción de cómics no sólo implica la sustitución interlingüística (o intralingüística) del material verbal. Los cómics publicados en otros idiomas también pueden sufrir una serie de cambios que implican la interpretación de otros sistemas de signos, no sólo la "traducción propiamente dicha" entre lenguas naturales. Palma (2005) presenta sintéticamente diversas nociones fundamentales de la traducción centradas en los aspectos verbales de los cómics. Kokko (2003) sugiere que la traducción de cómics implica no sólo la transferencia de material escrito a otro idioma, sino también la negociación del contenido pictórico y de cualquier otro material con el nuevo entorno de la cultura de destino. Como tal, la traducción de los cómics puede verse desde dos ángulos: un punto de vista lingüístico y una perspectiva más holística. El papel de los diferentes pero entrelazados componentes del cómic es crucial en el proceso de traducción porque el contenido no lingüístico es tan importante como, si no más importante, que el texto en los elementos del comic.

Es por eso que los aspectos no lingüísticos de la adaptación y la transferencia de un cómic en la nueva cultura objetivo son examinados antes de proceder a los verdaderos problemas de traducción en los cómics. Antes de que un traductor empiece a trabajar en un cómic, se deben tomar algunas decisiones generales, no sólo sobre qué cómics se traducen, sino también sobre cómo y hasta qué punto el cómic se ajusta a la cultura objetivo. Corresponde al editor o al traductor decidir para cada cómic lo que debe omitirse o modificarse para cumplir con las normas y estándares de la cultura objetivo, las políticas de la empresa y los factores financieros. Los factores que pueden llevar a cambios son, por ejemplo, la necesidad de corrección política, la aversión al pago de regalías y las fuertes convenciones locales sobre el aspecto que se espera que tengan los cómics. Ejemplos de los cambios producidos por los factores mencionados es la adaptación de los cómics extranjeros al formato de publicación típico de la tradición del cómic francés. La tradición de cada país no sólo determina en qué tipo de traducciones de cómics se producen y se introducen en la país en cuestión, sino que también influye en el tipo de ajustes que se consideran necesarios en el proceso de traducción. Otro punto importante en la traducción de comics nos lo menciona Guillaume (2015) la colaboración entre el editor y el traductor en una anécdota sobre la traducción de uno de los comics de Robert Crumb. La estrecha colaboración entre el editor, el traductor y el escritor puede conducir a nuevas formas de colaboración, en las que el traductor desempeña un papel esencial como intermediario.

En otros casos, traducir un libro de historietas puede ser una forma de hacerlo disponible de nuevo. Tal es el caso del Yum Yum Book de Robert Crumb, que dibujó a la edad de diecinueve años. El libro fue publicado en 1975 por Scrimshaw Press, que inmediatamente se declaró en bancarrota; desde entonces, el libro ha estado agotado en inglés. Sztajn lo tradujo al francés en los años 70 para Pilote, una revista francesa, y fue publicado en forma de libro por Dargaud en 1980. La decisión de Denoël Graphic de volver a publicar la traducción de Sztajn hace varios años hizo que el Yum Yum Book fuera más fácil de encontrar, al menos para el público lector de francés. Del mismo modo, las colaboraciones de Crumb con su esposa Aline Kominsky-Crumb (una serie de piezas cortas de jamón titulada Drawn Together, co-creada por los dos artistas) se publicaron en forma recopilada en el mercado francés first, y sólo posteriormente se dirigieron a una editorial estadounidense. Después de las etapas de una traducción en la que el traductor está realmente solo con su trabajo, tiene lugar una gran cantidad de correcciones colectiva.

La traducción de cómics a diferencia de otros tipos de traducciones como novelas u obras de teatro según nos indica Valero (1999) se clasifica como una traducción subordinada, la cual se comprende como la traducción en la que se complementa el texto y se rigen por una serie de códigos extralingüísticos (principalmente de carácter visual, sonoro y tipográfico) que limitan y condicionan la labor del traductor. Todo esto crea limitaciones en la labor del traductor ya que impide que se haga alguna adaptación cultural, el traductor no podría alterar nada más que el texto, ya que a veces solo vienen espacios vacíos para poder completar con la traducción. Esto sin mencionar las restricciones de las propias editoriales y de los autores, las leyes que infringen la alteración de la obra pueden venir por parte de la editorial que traduce el cómic o la novela gráfica o la editorial original a la que el autor ha puesto sus condiciones. Por otro lado, Rodríguez (2013) sugiere que la traducción subordinada nos permite tener en cuenta elementos que no sólo corresponden a la palabra escrita. Cuando traducimos este tipo de documentos (o textos si utilizamos el término en un contexto más amplio), tenemos que jugar con muchos elementos diferentes que, en última instancia, nos llevarán a crear un producto que, en el mejor de los casos, tendrá el mismo impacto que el texto de origen, es decir, conseguiremos que el producto logrado comunique lo mismo en el idioma de destino, una tarea que, obviamente, tiene lugar en cualquier caso de todas formas, con independencia de la lengua de destino a la que se traduzcan.

Taran (2016) aclara que los cómics son tipos de documentos multimediales, es decir, documentos que contienen elementos de diferentes medios, en este caso, texto, imágenes y elementos gráficos. Estos elementos verbales y no verbales se complementan entre sí y, en muchos casos, influyen en la forma en que los lectores entienden el cómic; las imágenes y los elementos gráficos no sólo ilustran y apoyan el mensaje textual, sino que juegan un papel igual de importante en el proceso de aprendizaje importante en el documento como lo hacen los elementos verbales. Sin los elementos no verbales, todo el documento tendría un mensaje diferente y, como se señalará más adelante, en particular gran parte del efecto humorístico no se transmitiría al lector. Dado que los traductores son sólo de los elementos verbales. Por ejemplo, las inscripciones y onomatopeyas integradas en las imágenes a menudo tienen que ser dejadas. no traducido), tienen que hacer su trabajo sobre la base de las ilustraciones dadas.

Esto puede hacer difícil de traducir ciertos pasajes, especialmente aquellos en los que se juega con las palabras, las ambigüedades, las palabras paradójicas, etc., están constituidas por el elemento visual o sólo pueden ser comprendidas plenamente por los lectores si miran el elemento visual. Lo que nos lleva a mencionar algunos de los problemas específicos en la traducción de comics: las limitaciones del espacio y restricciones. Sulistyoko (2008) nos dice que los cómics representan no sólo las limitaciones típicas del lenguaje (idiolecto, dobles sentidos, modismos, etc.) sino también las limitaciones de espacio. A título informativo, los cómics proporcionan información no sólo a través de palabras, sino que también están vinculados a una imagen y por ello para traducirlo se debe limitar al espacio del que se dispone. Tenga en cuenta porque en la mayoría de los casos el autor del tebeo no trabaja imaginando cómo se traducirá, sino en asegurar que las burbujas tengan el tamaño exacto para que se ajuste al texto. El traductor tampoco tiene algunos de los las mismas soluciones que pueden utilizarse en otros textos, como las notas explicativas, notas a pie de página, etc. En este estudio mencionaremos también diversos problemas traductológicos generales como el que nos menciona a continuación. Santika (2015) explica uno de los problemas que se repiten en estos casos, especialmente en el cómic occidental, es la traducción de expresiones de la jerga que están ligadas a la cultura, en la que el traductor debe encontrar un significado exacto para un evento o algo que es extraño en la cultura de la lengua receptora. Para resolver este problema, es necesario que el traductor encuentre cierta forma o estrategia para obtener un significado, efecto o intención similar del autor del texto fuente.

Por ejemplo, en un cómic, hay una frase de la jerga donde la traducción es aceptable para los lectores, porque es comprensible pero en la traducción, la frase de la jerga se traduce literalmente, aun así el traductor suaviza la palabra para que la traducción suene natural con el lector. Una manera es una de las estrategias de traducción, que se menciona como suavización literal. El ablandamiento literal se utiliza para producir una traducción natural. Santika (2015) explica que después de conocer el tipo de expresión de la jerga, el traductor puede enfrentarse a otro problema. Como sabemos que la traducción es el proceso de transferir un mensaje de la lengua de origen a la lengua de destino, un traductor no debe traducir un texto de forma descuidada, especialmente en la traducción de expresiones de la jerga. La dificultad de la traducción de la jerga se relaciona principalmente con la dificultad de la interpretación de la jerga. Si y cuando un traductor logra entender la jerga, entonces logra traducir la jerga.

Tienen que demostrar su ingenio, creatividad y también encontrar la estrategia adecuada para ser utilizada, de modo que no conduzca a una mala interpretación entre los receptores. Incluso, el trabajo de los traductores puede ser más difícil cuando traducen un cómic. Porque la estrategia es el paso básico para que un traductor determine cómo llevar a los lectores a su destino. El destino aquí significa una traducción exitosa. La estrategia equivocada que utiliza el traductor, llevará al lector a una mala interpretación. La jerga está ligada a una cultura. Hay algunas limitaciones para que la jerga pueda ser traducida. Para transmitir los términos culturales (por ejemplo, la jerga) de manera adecuada y precisa, en primer lugar, el traductor debe conocer a fondo el idioma de origen y el idioma de destino. En segundo lugar, el traductor debe estar acostumbrado a las costumbres culturales, religiosas, creencias y antecedentes históricos de los dos textos y, por último, debe tener una comprensión adecuada del tema y de los conceptos dominantes en el texto.

Además Septyaningrum (2015) habla de las palabras vulgares que se utilizan para expresar miles de emociones más allá del humor. Asimismo también otro autor menciona otro problema traductológico en este campo que es la intraducibilidad de algunas partes del comic LaPlante (2018) “El traductor debe estar siempre atento al hecho de que, independientemente del medio en el que trabaje, ya sea prosa o poesía, cine o animación, cómics o manga, siempre habrá una cierta cantidad de información que no puede ser transmitida adecuadamente a través de la barrera del idioma. La calidad de la obra es la forma en que el traductor maneja esta información en la traducción, tanto con respecto a la obra original como a la audiencia nacional, y esto requiere una cierta cantidad de arte.”

Tomášek (2009) recalca que durante este proceso el traductor debe tener en cuenta varios aspectos que son particularmente importantes para la traducción de los cómics. Algunos de ellos aparecen exclusivamente en la traducción de cómics, otros aparecen también en el proceso de traducción de otros medios. El elemento más importante, que debe tenerse en cuenta, es la presencia de unidades intraducibles. Las unidades intraducibles son partes del discurso, que son inmutables, permanentes y el traductor no puede modificarlas (sin embargo, pueden ser modificadas por la directiva de la editorial o debido a la censura, pero estas decisiones no pueden ser influenciadas por el traductor y por lo tanto esta tesis no se ocupará de ellos). Deben permanecer intactos en cada publicación en cualquier idioma o formato. En el caso de los cómics, las unidades intraducibles son imágenes, composiciones de paneles y el estilo de las ilustraciones.

Por otro lado también enfrenta los retos más comunes como el humor, pero no por ello menos difícil; Zabalbeascoa (2014) sugiere que es necesario abordar una serie de cuestiones de traducción relacionadas con las variables del humor (grado de intencionalidad, destinatarios, tono y función del humor, etc.). Rollo (2017) indica que este reto no es insuperable, pero se puede superar siempre y cuando el traductor tenga una buena dosis de creatividad y audacia, así como una sólida formación cultural y un profundo conocimiento de las lenguas implicadas. Zabalbeascoa (2005) enfatiza la necesidad de que el traductor haga lo siguiente entiende la naturaleza del humor y su importancia en los contextos culturales en los que se recibe. Las bromas y chistes, estrictamente lingüísticos, dependen del conocimiento de las características estructurales de una lengua (por ejemplo, el francés, donde la ortografía no coincide con la pronunciación, favorece las aliteraciones, las rimas, los juegos de palabras fónicos - homófonos, parónimos, mientras que en los juegos de semifinales italianos predominan los homónimos, las palabras polisémicas). El humor también puede derivar de un doble sentido, de un sentido metafórico o de una ambigüedad semántica, o de un sinsentido (absurdo, paradójico), que dificulta aún más la traducción; en otras palabras, es necesario entender si el tipo de humor en el texto fuente puede tener el mismo valor y efecto en el idioma de destino para ser transpuesto tal cual, o si debe ser manipulado y adaptado a la cultura de destino. (Rollo, 2017). Cualquiera que sea el vehículo prioritario del humor, siempre es importante el espíritu de que la implicación cultural e ideológica está en constante aumento en la creación del ambiente cómico, en las alusiones paródicas, en la el efecto caricaturesco o sarcástico.

Es responsabilidad del traductor comprender las diferentes aspectos que subyacen a la narrativa gráfica y a la implementación de las estrategias el más adecuado para no alterar la atmósfera humorística de la historia, al tiempo que se garantiza que el producto sea accesible y recibido por el público objetivo.

Compañy (2017) también expone varios problemas traductológicos recurrentes en la traducción de comics como las palabras inventadas, los neologismos, los culturemas y los nombres propios. Petrescu (2011) define a los culturemas como la particularidad cultural de un país o región o simplemente de un determinado ámbito cultural, siendo una unidad de comunicación, con una estructura semántica y pragmática compleja y relevante para esta comunidad, y cuya traducción requiere un estudio y una estrategia adecuados en cada caso. Björklund (2015) especifica que en el proceso de traducción de los culturemas, es importante que el traductor esté familiarizado con las técnicas que se pueden utilizar y tenga en cuenta las soluciones propuestas por Hurtado Albir. Existen varios grupos de culturemas que pueden dividirse en categorías y subcategorías. (como se cita en Björklund 2015): una propuesta de traducción es una tabla con una división en siete grupos: ecología, historia, estructura social, instituciones culturales, universo social, cultura material, aspectos lingüísticos culturales y humor. Compañy (2017) Los neologismos son "nuevas unidades léxicas o unidades léxicas existentes que han adquirido un nuevo significado". Dentro de estos dos grupos, Newmark diferencia las palabras existentes de las colocaciones con un nuevo sentido; y la creación de palabras, palabras derivadas, abreviaturas, colocaciones, eponimas orales, transferencias, acrónimos, pseudo-neologismos e internacionalizadores en el grupo de las nuevas palabras (citado en Compañy 2017).

Newmark argumenta que las palabras inventadas deben ser recreadas y traducidas en palabras inventadas, que siguen el modelo original de creación, ya sea derivación, composición u otra estrategia. En el caso de los nombres propios Rodríguez (2017) sugiere que se distinga entre los nombres propios que pertenecen a personas reales, vivas o fallecidas, a quienes (citado en Rodríguez 2017) argumenta que normalmente no se adaptan, y mucho menos traducen, al añadir eso: se transcriben simplemente, o lo que es idéntico, en la lengua o texto terminal exactamente igual que en la lengua o texto original, a menos que pertenezcan a lenguas escritas con alfabeto no romano y luego se transcriban al texto de llegada, de acuerdo con las leyes fonéticas de la lengua de destino.

Valero (1999) propone algunas estrategias lingüísticas que facilitarían la labor del traductor en este tipo de traducciones: Añadir diferentes elementos y no sólo texto: expresiones familiares, signos de puntuación, palabras a subrayar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras sucias. Adaptar los recursos utilizados en la OT al nuevo lenguaje para conseguir el mismo efecto, como la reproducción del acento alemán: también adaptar de ciertos detalles a la nueva realidad sociocultural. Eliminar ciertos detalles, por ejemplo, referencias a lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura de TO o desconocidos en la nueva cultura. Es precisamente esta interrelación entre el código lingüístico y los elementos socioculturales la que, en muchas ocasiones, da forma a un cómic o a una broma. Cohn (2012) también nos brinda un dato muy importante en todos estos casos, este autor menciona que la forma gráfica utilizada en los cómics se aborda con los mismos métodos utilizados para analizar un sistema lingüístico.

La pregunta que planteo en este estudio es: ¿Por qué la traducción de comics requiere un área de especialización? En lo personal el tema de esta investigación me ha motivado por la poca debida atención prestada a la traducción de cómics en el Perú ya que el tema de este estudio aún no ha recibido la importancia que merece, como lo menciona Yoka (2015) los estudiosos y profesionales de la traducción no son necesariamente grandes aficionados al cómic por esto tal vez y en gran parte por la ausencia de reconocimiento de este género artístico y literario. Además del hecho de que en ningún silabo universitario tesis o investigación se puede encontrar algún acercamiento relacionada a este tema. El objetivo general de este proyecto de tesis es analizar la traducción de cómics como área de especialización. Los objetivos específicos son contrastar los problemas, retos y restricciones que se presentan en la traducción de cómics, contrastar la función desempeñada por editores agentes literarios, contrastar las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics y contrastar las estrategias usadas por los traductores en este medio y comparar los resultados del análisis documentario con las respuestas de la entrevista al experto.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

Descriptivo explicativo de enfoque cualitativo.

2.2 Escenario de estudio

El escenario de estudio es la traducción de cómics.

2.3 Participantes

Documentos y estudios relacionados a la Traducción de Cómics. El traductor Alfredo Villegas y el traductor Ricardo Cachoua Jr.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue el análisis documentario y la encuesta. El instrumento que se utilizó fue la guía de entrevista, la guía de análisis y la ficha de análisis. Por último se compararon los resultados del análisis documentario con las respuestas de las entrevistas a los expertos con una ficha de análisis.

2.5 Procedimiento

Para realizar el análisis documentario se seleccionó a 3 autores con estudios relacionados a la traducción de cómics: Milena Yablonsky, Carmen Valero y Ondřej Tomáše; cuyas teorías fueron analizadas y tuvieron relación con los aspectos abarcados en los objetivos específicos. Se elaboró la guía de entrevista con preguntas enfocadas a responder los objetivos planteados. La primera entrevista al experto se llevó a cabo vía Skype, el entrevistado fue el traductor Alfredo Villegas y la segunda entrevista se llevó a cabo vía llamada de WhatsApp y el entrevistado fue el traductor Ricardo Cachoua Jr, Finalmente las respuestas de la entrevista y las observaciones del análisis documentario se compararon con una ficha de análisis dividida por criterios relacionados a los objetivos.

2.6 Métodos de análisis

Análisis cualitativo

2.7 Aspectos éticos

Todos los derechos de autor de los cómics y estudios que se mencionaron fueron respetados de acuerdo a las normas APA.

III.- RESULTADOS

Los resultados que se mostraran a continuación se obtuvieron a partir del análisis documental, la entrevista a expertos y la ficha de análisis. Los resultados obtenidos están divididos en 5 categorías que tienen relación con los aspectos mencionados en los objetivos específicos, las cuales son: problemas y retos, restricciones, función desempeñada por los editores y agentes literarios, cuestiones de derechos de autor y estrategias. Se analizaron las teorías de tres autores con estudios en la traducción de cómics: Milena Yablonsky, Carmen Valero Garcés y Ondřej Tomášek.

De acuerdo al primer objetivo específico: Contrastar los problemas, retos y restricciones que se presentan en la traducción de cómics.

Teoría de Milena Yablonsky sobre los problemas y retos: Problemas en el análisis de textos: La intertextualidad supone un reto para el lector a la hora de descifrar todos los significados y alusiones ocultos en enlaces intertextuales vinculados a diversas obras de música, arte y literatura. La limitación de espacio, debido a la limitación de espacio en las burbujas del habla y al hecho de que el idioma polaco suele ser más largo que el inglés, algunos de los mensajes deben ser condensados o incluso omitidos. Expresiones onomatopéyicas, la onomatopeya es un fenómeno que está intrínsecamente ligado a los cómics., se refiere a palabras que fonéticamente imitan o se asemejan al sonido de las cosas que describen. Por ejemplo, las palabras utilizadas para denotar los ruidos de los animales son todas onomatopéyicas, por ejemplo, "ladrido" de un perro, "maullido" de un gato o "mugido" de una vaca. Las palabras onomatopéyicas para los sonidos de los animales difieren ligeramente de un idioma a otro, ya que las palabras deben encajar en el sistema lingüístico más amplio. Paratexto lingüístico y títulos: El paratexto lingüístico es un elemento típico de los cómics (como se cita en Yablonsky, 2016) que exhibe un alto grado de variabilidad a la hora de su interpretación (Yablonsky, 2016).

Análisis de la teoría de Milena Yablonsky sobre los problemas y retos: La intertextualidad es un fenómeno recurrente en el cómic que además también es usual encontrar en los textos literarios, sin embargo cuando se trata de del cómic es un reto aún más grande, ya que este medio no contiene solamente texto sino que también contiene elementos visuales. Probablemente parezca que la intertextualidad es solo un problema en el texto como lo alude Yablonsky pero podría también verse reflejada en las ilustraciones, y de esa forma es aún más complicado adaptarla ya que forma parte del arte original de la obra.

Por otra parte, enfatizo que si el traductor decidiera dejar las mismas referencias culturales del texto origen en el texto meta sería complicado para el lector descifrar los significados o alusiones alejados de su cultura. Otro problema que sugiere Yablonsky es la limitación de espacio, en este caso Yablonsky menciona que las frases en el idioma polaco suele ser más largas que en el inglés, lo cual es un caso similar al idioma español, ambos idiomas tienen frases más largas que el inglés, por lo tanto los diálogos deben ser sintetizados, lo que representa un reto para el traductor quien tiene que lograr encajar sus ideas en un espacio reducido. Las expresiones onomatopéyicas abundan en las páginas de cómics, y no siempre vienen traducidas en los cómics, muchas de las expresiones forman parte del arte original no siempre están encerradas en globos. En el caso de sonidos onomatopéyicos de los animales, es un reto de mayor dificultad por lo que sería necesario hallar la imitación lingüística adecuada y equivalente en el idioma meta. Otro problema que menciona Yablonsky es el paratexto el cual es una parte vital del cómic y además fácilmente identificable. Pellat (2012) menciona que todos los elementos verbales del paratexto pueden alterar sutilmente el enfoque de un lector. La traducción de estos elementos, puede alterar radicalmente el aspecto, el tono de la obra y el significado que transmite. Por lo tanto como lo sugiere Yablonsky, ya que este es uno de los elementos que más abundan en los cómics una vez más se debe realizar una correcta interpretación de su función relacionada al contexto de la historia (Yablonsky, 2016).

Teoría de Carmen Valero Garcés sobre los problemas y retos: Las diferencias culturales que se manifiestan en los dibujos y también en los nombres de comidas o el relato de costumbres, alusiones a determinados personajes o acontecimientos históricos, que se supone que el traductor debe comprender y conocer para evitar tanto la traducción sin sentido como la sobretraducción. Es precisamente esa interrelación entre el código lingüístico y los elementos socioculturales lo que, en muchas ocasiones, da forma a una tira cómica o a un chiste y lo que caracteriza a un chiste o una historieta como perteneciente a una comunidad concreta que requieren de una adaptación cuando se traslada a otra lengua (Valero, 1999).

Análisis de la teoría de Carmen Valero Garcés: Las diferencias culturales forman parte de distintos tipos de traducción, no necesariamente está ligada solamente a los cómics, sin embargo la autora precisa que estas diferencias se pueden encontrar también en las ilustraciones o dibujos que contiene la historieta. Por lo que el añadido de interpretar los dibujos o ilustraciones en relación al texto, supone un reto aún mayor para el traductor.

Los problemas que menciona Valero como la traducción sin sentido o sobretraducción podrían ser el resultado de no interpretar correctamente el contexto en donde se desarrolla el cómic. El código lingüístico en los personaje del tebeo es significativo para descifrar los elementos culturales de la obra como puede ser el humor, que de acuerdo a Valero requiere de un tratamiento especial para que la cultura meta pueda captar, comprender el humor de igual manera que lo haría el lector de la cultura origen.

Teoría de Ondřej Tomášek sobre problemas y retos: Los cómics constan de cinco elementos principales: es pictórico, es narrativo, está formado por exposiciones estáticas, contiene imágenes y contiene símbolos no pictóricos. Estos cinco elementos que pueden ser utilizados en la comparación de los cómics con la literatura, el cine y la pintura. Esta comparación aclara y enfatiza la singularidad del medio del cómic (Tomášek, 2009)

Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek sobre problemas y retos: Como Tomášek (2009) explica, el cómic gracias a su combinación única de elementos, es un medio y no un género literario. El hecho de que el cómic sea un medio tan singular es lo que lo hace particularmente un reto para los traductores, ya que para comenzar a darle un tratamiento adecuado se necesita por lo menos tener conocimientos básicos sobre pragmática, recursos literarios, figuras retóricas, categorías gramaticales, etc. La estructura narrativa del cómic se basa en el montaje y yuxtaposición de pictogramas o viñetas. Cuando Tomášek se refiere al cómic como pictórico se debe a las ilustraciones que recrean sus autores, muchas de ellas siguen corrientes artísticas como por ejemplo el expresionismo, Beares (2014) menciona que la escritura dibujada o ilustrada, lo que podemos llamar el trazo, posee igualmente una funcionalidad que puede aportar narración, contenido contextual y caracterización; incluso mediante el tipo de caligrafía dibujada se puede definir el tono de la narración en la historia.

Teoría de Milena Yablonsky sobre las restricciones: El objetivo del traductor debería ser traducir todos los mensajes verbales, pero en realidad no todos ellos se traducirán en los cómics (como se cita en Yablonsky, 2016)". "Dentro de los estudios de traducción, para la traducción de textos multimedia, incluidas las tiras cómicas, se ha creado un concepto específico, a saber, "traducción restringida". Según el estudioso, el debate sobre la traducción de cómics se ha caracterizado por una visión de la presencia de los globos como limitaciones a la libertad de los traductores, que funcionan de forma muy similar a la sincronización de los labios en el doblaje (como se cita en Yablonsky, 2016).

Análisis de la teoría de Milena Yablonsky sobre las restricciones: El espacio es una de las principales restricciones que se encuentran en el proceso de traducción de cómics. Un ejemplo muy claro que sugiere Yablonsky (2016) es la sincronización del doblaje o el número máximo de caracteres que se puede usar en el subtítulo. Kosiński (2015) menciona que mientras que la traducción audiovisual debe seguir ciertas restricciones en cuanto al texto de destino, el número de caracteres en los subtítulos o el tiempo necesario para leer el texto en voz en off o doblaje, las restricciones en los cómics son más flexibles, existe la posibilidad de expandir un poco el globo de voz, proporcionando así el espacio necesario. La traducción de cómics también tiene más flexibilidad en cuanto a notas explicativas o pie de páginas por ser un medio impreso; aun así lo ideal es no alterar evidentemente la obra original. Por otra parte tanto en la TAV, como en la traducción del cómic se emplean técnicas similares como la omisión y la condensación para contrarrestar la labor del traductor que se de igual manera afectada y condicionada por el espacio.

Teoría de Carmen Valero Garcés sobre las restricciones: La presencia de elementos visuales y sonoros implican restricciones en la labor del traductor: así como en el doblaje o en la traducción de canciones para su interpretación en lengua terminal (no sólo para saber su significado, tal como sucede en las versiones bilingües de los discos) hay que tener en cuenta consideraciones silábicas, fonéticas; rítmicas que prácticamente no existen en la traducción de prosa literaria. Generalmente la traducción subordinada cuenta con dos clases de traducciones en específico, esto vendría a ser la relación entre texto e imagen (Valero, 1999).

Análisis de la teoría de Carmen Valero Garcés sobre las restricciones: Valero compara las restricciones del tebeo con el doblaje o la traducción de canciones, ya que ambos medios pueden englobarse dentro de la traducción subordinada, un tipo de traducción que se caracteriza por sus restricciones. El problema que Valero (1999) supone se encuentra en la relación que existe entre el texto e imagen, un problema que si se compara con las restricciones de la traducción audiovisual tiene mayor relación con el subtitulado que con la traducción de canciones, la cual tiene restricciones más específicas. Por ejemplo si el subtítulo se restringe con un número máximo de caracteres, el espacio en los globos de voz se restringe por el número de líneas que deben encajar.

De acuerdo a los objetivos específicos: Contrastar la función desempeñada por editores agentes literarios

Teoría de Milena Yablonsky sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: Yablonsky (2016) afirma que cada cómic es diferente y el hecho de que las imágenes vayan a ser traducidas o no depende normalmente de la editorial y de la cultura de la creación del cómic en un país determinado.

Análisis de la teoría de Milena Yablonsky sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: Cada editorial toma diferentes decisiones con respecto a los cambios que se realizan. Algunas editoriales que trabajan con diseñadores gráficos sí están dispuestas a hacer cambios en la parte visual y artística, y por otra parte hay otras editoriales que eligen no hacer ese tipo de cambios para no alterar el arte visual del texto original que en ese caso podrían ser los dibujos de las expresiones onomatopéyicas que no siempre se encuentran encerrados en globos.

Teoría de Carmen Valero sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: El autor no posee ningún control sobre el texto traducido en sí, como ocurre en el caso de la historieta El Jueves en la cual se traducen algunas páginas al italiano que el editor selecciona sin consultarle a los autores originales, los cuales solamente tiene prueba de que su obra ha sido traducida (Valero, 1999).

Análisis de la teoría de Carmen Valero sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: Las editoriales por lo general llegan a un acuerdo con el autor, esto puede variar en mucho casos. Un hecho que es de conocimiento del autor, es que la editorial se encarga en su totalidad de realizar la traducción y publicarla, los autores de la obra no se ocupan de esa parte del proceso de distribución de su obra. Por lo general las editoriales trabajan con traductores freelancers a quienes contratan para traducir, y depende del caso, ciertos números un cómic, esto depende del acuerdo entre ambas partes.

Teoría de Ondřej Tomášek sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: Los formatos del cómic están relacionados con las políticas editoriales y de publicación. Se pueden distinguir tres áreas principales del cómic: Estados Unidos de América y Gran Bretaña, Europa continental y Asia oriental. Los cómics de estas regiones difieren no sólo en la elección de temas o estilos, sino también en la política y los formatos de publicación. Los cómics de la Europa continental son más esquemáticos (no desde el punto de vista narrativo, sino desde el punto de vista del arreglo y la acción del panel). y

utilizan imágenes visuales más conservadoras. En cada país europeo, el formato preferido para la venta es diferente (por ejemplo, los cómics en Italia se publican en "bonellianos" - volúmenes en blanco y negro de un centenar de páginas, mientras que en Francia, el cómic se publican en álbumes encuadernados y a todo color) (Tomášek, 2009)

Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek sobre de la función desempeñada por editores agentes literarios: Entre algunas de las funciones que debe asumir un editor es tomar decisiones como la que menciona Tomášek (2009), que es acerca del formato a escoger para su posterior publicación. Por otro lado cabe resaltar así como la función de los editores puede ser similar en varios países las políticas editoriales son distintas en otros lugares, en el caso de los países hispanohablantes las industrias más grandes se encuentran en México, Argentina y España, que es donde la mayor parte de los tebeos que se publican son traducciones. Muchas de las ediciones realizadas en México o España son distribuidas también a diferentes países de Latinoamérica. En algunos casos las traducciones de estas novelas gráficas o comics están bastante adaptadas a su cultura en específico y no son distribuidos en otros países hispanohablantes, como por ejemplo Logan (Wolverine) es Lobezno en España y en Latinoamérica no se distribuye con ese nombre, se puede reconocer fácilmente que el nombre se mantiene como el original en América Latina. Algunos de los formatos que actualmente son distribuidos en las librerías o quioscos son el formato grapa, formato de edición rustica, formato de tapa dura, edición de bolsillo, el formato integrar, de la misma forma se está popularizando el formato digital.

De acuerdo a los objetivos específicos: Contrastar las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics. En esta subcategoría del análisis documentario solo un autor se refirió al tema, en la mayoría de estudios sobre la traducción de comics no hay ningún acercamiento respecto a los derechos de autor en los cómics.

Teoría de Ondřej Tomášek sobre las cuestiones de derecho de autor: Aunque los cómics se acercan a la literatura en su forma, la cuestión de la autoría podría ser mejor comparada con la cuestión de la autoría en la industria cinematográfica. Los cómics mainstream suelen ser un trabajo de varias personas, contrariamente a los cómics alternativos y underground, donde una sola persona puede trabajar en todos los elementos creativos (guión, arte) y técnicos (colorido, entintado, rotulación) del cómic. Por lo general, las personas que trabajan en los elementos creativos de los cómics son considerados los autores. No sólo el escritor, sino también el artista es reconocido como autor de los cómics (citado en Tomášek 2009).

Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek sobre las cuestiones de derecho de autor: La comparación de Tomášek entre la industria cinematográfica con la industria del cómic es en parte muy acertada, debido a que en la industria cinematográfica se sabe que la labor creativa consta de un gran número de colaboradores que forman parte de un estudio de cine; de igual forma en la industria del cómic las editoriales trabajan también con muchos colaboradores entre ellos guionistas, ilustradores, diseñadores gráficos, traductores, etc. En muchos casos, esto discrepa de la teoría de Tomášek, los derechos de autor solo pertenecen a la editorial que contrató a sus colaboradores, esto es incluso el caso de grandes autores que crearon personajes emblemáticos en la historia del tebeo. En el caso de la traducción puede ocurrir lo mismo y se observa muchas veces que en los créditos no se encuentra el nombre del traductor sino de la editorial que publicó el número esto es debido a que el traductor cede su autoría a la editorial que le realizó el contrato.

De acuerdo a los objetivos específicos: Contrastar las estrategias usadas por los traductores en este medio.

Teoría de Milena Yablonsky sobre las estrategias: Procedimientos que pueden ser aplicados como estrategias en la traducción dependiendo de la importancia y relevancia de los paratextos para la historia representada y el contenido visual. Puede ser traducido cuando desempeña una función similar a la de un globo de voz o traducido con una nota a pie de página en la alcantarilla en caso de que el texto forme parte del dibujo que es vital para la historia. La tercera estrategia es una estrategia de domesticación, es decir, la adaptación cultural del paratexto. La siguiente es dejar los paratextos en su lengua de origen, y esto sucede cuando "tienen una función más visual que verbal y su no traducción no da lugar a huecos semánticos" (citado en Yablonski 2016). Otra estrategia a la que un traductor puede recurrir, es simplemente borrar el paratexto. La última estrategia consiste en mezclar varias estrategias: supresión, traducción parcial y adaptación cultural (Yablonsky, 2016).

Análisis de la teoría de Milena Yablonsky sobre las estrategias: La domesticación es un procedimiento que se aplica como estrategia, es muy usada para darle familiaridad al texto meta y no dejar rastros de elementos propios de la cultura de origen que puedan confundir al lector de la cultura meta. Es muy importante lo resaltado por Yablonsky (2016), mayormente se aplica esta estrategia cuando el paratexto desempeña la función de globo de voz, sin embargo es mucho más complicado aplicarla cuando el paratexto forma parte del dibujo por ello muchos traductores escogen dejarlo en su lengua de origen y agregar

una nota explicativa. La supresión otra estrategia empleada en el proceso de traducir historietas. De acuerdo a Irmawati (2012) si el significado transmitido por un elemento o expresión en particular no es lo suficientemente vital para el desarrollo del texto como para justificar que se distraiga al lector con largas explicaciones, el traductor puede omitir la traducción de la palabra o expresión en cuestión (citado en Irmawati 2012). La traducción parcial es una estrategia comúnmente usada para traducir poesía o letras de canciones, consiste en dejar algunas partes del texto en el idioma de origen sin traducir, esta estrategia podría aplicarse en el caso de que el texto no traducido sea de poca relevancia. Por otra parte a adaptación se aplica en casos en los que la cultura de destino carece de las características existentes en el idioma de origen. Además, de acuerdo a Honarvar & Rahimi (2011) la adaptación cultural incluye procesos como la domesticación, la internacionalización, la censura y las bromas culturales.

Teoría de Carmen Valero acerca de las estrategias: La adición de diferentes elementos y no sólo de texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras soeces. Adaptación de ciertos recursos aplicados en el texto origen hacia el texto meta con la finalidad de obtener el mismo impacto. Adaptación de algunos detalles a la realidad sociocultural de la cultura meta. Supresión de detalles concretos, como por ejemplo mención de lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura del texto origen pero sin importancia o poco conocidos en la cultura meta (Valero, 1999)

Análisis de la teoría de Carmen Valero sobre las estrategias: Un empleo justo de la adición, ayudará a contrarrestar ciertos problemas que se pueden hallar en el texto origen, siempre y cuando esta estrategia sea utilizada para añadir elementos que sean relevantes para el texto como los indicados por Valero. Sharma (2015) sugiere que el traductor tiene que ser sensato al adoptar esta técnica con el único propósito de proporcionar los textos traducidos reales, relevantes, útiles, dependiendo de la cultura, estilos, religiones, etc., de la lengua meta y sin dañar el valor básico, el significado y las intenciones de los textos fuente y del autor también. Esto también se aplicaría a otras estrategias como la adaptación, la cual se debe utilizar con sutileza al momento de aplicarla, la adaptación también va de la mano con la domesticación, otra estrategia anteriormente mencionada, que ayuda a familiarizar el texto meta a la nueva cultura. Por otra parte la supresión como Valero menciona, puede aplicarse en ciertos detalles irrelevantes que no dañarían el contexto de la historia o la importancia de una idea.

Teoría de Ondřej Tomášek sobre las estrategias: La localización se define como un proceso de "tomar un producto y hacerlo lingüística, técnica y culturalmente apropiado para el lugar de destino donde será utilizado y vendido" (citado en Tomášek 2009). Aunque esta definición se utiliza a menudo en relación con los productos de software, también podría utilizarse para los cómics. Las estrategias de domesticación a menudo modifican el original para acercarse más fácilmente a los lectores en el idioma de destino. Algunos de ellos están relacionados exclusivamente con los cambios de formato en los que se publican los cómics y otros también cambian el texto (o incluso las imágenes). Las estrategias de extranjerización se utilizan con menos frecuencia que las estrategias de domesticación. Su propósito es mantener las características culturales y editoriales del original. A menudo están representados por cambios menores (citado en Tomášek 2009).

Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek sobre las estrategias: La localización es muy utilizada para sitios web, aplicaciones móviles, software, videojuegos, contenidos multimedia y locuciones. Tomášek (2009) la sugiere como una estrategia para la traducción de cómics porque para encajar el diálogo pequeñas burbujas o globos se requiere una traducción que capte con sutileza los matices de los diálogos y detalles como las onomatopeyas, los sustantivos propios o los juegos de palabras sin traicionar el sentido y la sensación de una escena. Además de ello la localización es una estrategia que también se puede aplicar si se quiere llegar a producir una versión más local y dialectal. La domesticación como estrategia significa adaptar expresiones inusuales de la cultura objetivo por expresiones familiares para que el texto traducido sea más fácil de comprender para los lectores. En la extranjerización por lo contrario el traductor se resiste y empeña por traducir el idioma y la cultura de origen al idioma de destino de manera que no se adapte o cambie el texto fuente. El uso de una de estas domesticación y extranjerización tiene que ver mucho con el estilo de cada traductor, a pesar de que son propuestas contrarias Tomášek las sugiere por lo tanto podrían ser utilizadas en diferentes casos y según el traductor lo convenga.

De acuerdo a los objetivos específicos: Comparar los resultados del análisis documental con las respuestas de la entrevista al experto.

En lo que respecta a problemas y retos; en el análisis documental y la entrevista a expertos se mencionaron los principales problemas en el proceso de la traducción de cómics. Acerca de los problemas específicos Yablonsky menciona que debido a la limitación de espacio en las burbujas del habla y al hecho de que el idioma polaco suele ser más largo que el inglés, algunos de los mensajes deben ser condensados. Esta teoría coincide mucho con lo que nos explica el entrevistado Richardo Cachoua quien menciona que los traductores tienen el problema de tener una idea, y normalmente el inglés es mucho más sintético, tiene palabras más especializadas, y en el español para decir lo mismo a veces se necesitan 3 palabras. Cachoua comenta que “nosotros traducimos ideas y no palabras” (R. Cachoua, comunicación personal, 11 noviembre del 2019).

Otra idea que comparan algunos de los autores similarmente es el problema en la traducción de las diferencias culturales, en el código lingüístico de los personajes y en los elementos socioculturales que de acuerdo a Valero (1999) estos dos últimos le dan forma al humor de las historietas. El entrevistado Alfredo Villegas explica que si se trata del humor, el traductor debe hallar soluciones que reproduzcan el efecto análogo en la lengua de llegada, y a veces se tiene que hacer una transformación completa del contexto en que se está planteando. Este último argumento se diferencia de lo que menciona el entrevistado Ricardo Cachoua quien está en desacuerdo con el cambio del contexto de las ideas de los personajes para que se familiaricen con la cultura meta. (R. Cachoua, comunicación personal, noviembre del 2019).

En el caso de las expresiones onomatopéyicas en su teoría Milena Yablonsky menciona que es un fenómeno que está intrínsecamente ligado a los cómics. El entrevistado Ricardo Cachoua explica que antes se sufría mucho para transcribir el sonido en español, y que algunas expresiones no pueden ser modificadas debido a que son parte del arte. Por otra parte el entrevistado Alfredo Villegas coincide con Cachoua en que la onomatopeya muchas veces forman parte de la composición pictórica del texto, además agrega que algunas no son traducidas por la cuestión que muchas onomatopeyas aunque sean disonantes fonéticamente, ya se han implementado en el imaginario del lector de comics. Alfredo Villegas denomina a algunas onomatopeyas como lexicadas, en que una palabra que es un vocablo del inglés, se está usando como onomatopeya sobre todo para ruidos animales, por lo tanto esos no funcionan como onomatopeya al momento de pasarlos a una edición traducida. La teoría de Yablonsky refuerza la idea del entrevistado ya que como lo explican las palabras onomatopéyicas para los sonidos de los animales difieren

ligeramente de un idioma a otro, ya que las palabras deben encajar en el sistema lingüístico más amplio.” (A. Villegas, comunicación personal noviembre del 2019).

Los paratextos son uno de los problemas mencionados en la teoría de Yablonsky y la entrevista con Alfredo Villegas. Yablonsky (2016) afirma que los paratextos lingüísticos son un elemento típico de los cómics y que cuenta con una gran variabilidad cuando es interpretado. Villegas afirma lo mismo y explica que los paratextos son los elementos textuales que son parte de la ilustración, y que no están separados en un recuadro o un globo de texto por lo tanto, los paratextos que da una información relevante sobre la trama deben ser traducidos. (A. Villegas, comunicación personal, noviembre del 2019)

En lo que respecta a restricciones; el primer problema que nombra Valero (1999) en su teoría sobre las restricciones de la traducción de cómics, es la presencia de elementos visuales y sonoros. Valero (1999) expone que generalmente la traducción subordinada cuenta con dos clases de traducciones en específico, esto vendría a ser la relación entre el texto y la imagen. La autora se refiere a los globos de voz y el texto que debe caber en ellos. Por otro lado la teoría del entrevistado experto Alfredo Villegas comparte la misma idea que la de Valero. Villegas explica que la restricción más notable, y que es una convención que está muy fijada, es el tamaño y la distribución de los globos de texto, dónde se coloca el dialogo de los personajes. Dicho esto el análisis documentario y las respuestas de los entrevistados comparten la idea de que las restricciones del cómic tienen mucho en común con las restricciones del doblaje o subtítulo, un ejemplo sería la sincronización labial y los caracteres del subtítulo. (A. Villegas, comunicación personal noviembre del 2019)

En lo que respecta a función desempeñada por los editores y agentes literarios; una de las teorías acerca de la función de los editores está relacionada a los formatos de los cómics publicados. Tomášek expone que los formatos del cómic están relacionados con las políticas editoriales y de publicación. Las políticas editoriales difieren del país de reproducción del cómic por ejemplo en el caso del entrevistado Cachoua explica que en los años 80's en México las editoriales decidieron tomar decisiones respecto al papel que se usaba en el tebeo debido a la situación económica. (R. Cachoua comunicación personal noviembre 2019). Por otro lado Tomášek (200) alude que los cómics en Europa cambian en estilos de formatos de publicación y políticas editoriales.

A pesar de lo que sugieren los autores, actualmente existen muchas variedades en los formatos publicados por las editoriales y es mucho más fácil conseguir el formato que prefiera el lector, gracias a la globalización y a las nuevas tecnologías.

El entrevistado Alfredo Villegas hace un acercamiento en lo que respecta al traductor y su trabajo con las editoriales, básicamente según lo sugerido por el entrevistado, los editores y agentes literarios son parte de una plantilla laboral en una editorial, y por lo general los traductores contratados son FreeLancer. La función del editor es establecer reglas hacia profesionales contratados externamente como ilustradores, diseñadores, traductores, etc. El área editorial también puede hacer cambios en las traducciones. Por último menciona que la relación contractual sería un aspecto a mejorar, ya que esto le da más derecho al traductor sobre su traducción. (A. Villegas, comunicación personal noviembre del 2019)

En lo que respecta a derechos de autor; para los aficionados es de conocimiento que en la última hoja del tebeo y con letras muy pequeñas se encuentran los créditos de la editorial y el traductor; que es como bien lo menciona Ricardo Cachoua quien comenta que existe una página para créditos editoriales y otro con los créditos de la edición del país. Aunque en la entrevista le comenté al experto Alfredo Villegas sobre la omisión de los créditos al traductor en algunos tebeos. (R. Cachoua comunicación personal noviembre de 2019). Villegas comentó que dicho caso podría variar en el país donde se edita la traducción ya que en México la ley federal de derechos de autor sí reconoce a la traducción como una forma de creación. Por lo tanto el traductor es el dueño de los derechos intelectuales de las traducciones que produce y cuando se publican esas traducciones posteriormente se usan los derechos de autor del traductor y autor original de la obra. Según la teoría de Tomášek (2009), la autoría en los cómics se puede comparar a la autoría en la industria del cine. Por ello deduzco que las editoriales quienes tienen un equipo de colaboradores que como lo menciona Villegas que trabajan de forma independiente, los créditos al final de la página simplemente van para la editorial como representante de un equipo colaborador en conjunto. Es por ello que Villegas menciona anteriormente que esto es un aspecto a mejorar en la industria editorial del cómic. (A. Villegas, comunicación personal noviembre del 2019).

En lo que respecta a estrategias; los autores recomendaron estrategias que a mí parecer son muy atinadas por la singularidad del medio, que además sirven para lograr la funcionalidad del texto meta ya que algunas de estas son muy específicas con respecto a en qué tipo de restricciones emplearlas. La estrategia más recomendada fue la domesticación, (Yablonsky, 2016) la recomienda para la adaptación cultural de los paratextos, por otro lado Tomášek la recomienda por la familiaridad que puede agregar al texto meta de tal forma que se acerque más a la cultura del lector. Esta estrategia como lo mencioné en el análisis documentario es bastante debatida, incluso existe una investigación que toma como tema el debate entre algunos autores sobre si es preciso usarla o no. En la entrevista Ricardo Cachoua comentó que él aboga por tratar lo más posible en no cambiar el contexto del texto original, por ellos él propone como estrategia de solución para aquello caso el pie de página. Por contrario Alfredo Villegas sí está de acuerdo con este tipo de estrategias, Villegas propone que se tiene que valorar en cada caso pero que sí la considera una estrategia viable. Otras estrategias nombradas fueron la omisión, Alfredo Villegas propone omitir vocativos y pronombres. Valero (1999) propone la supresión de hechos sin importancia o poco conocidos en la cultura meta. Por lo contrario y de igual manera (Valero, 1999) propone la estrategia de adición de diferentes elementos como expresiones coloquiales; en esta parte coincide con (Yablonsky, 2016) quien menciona a la adaptación cultural como estrategia que se puede usar junto a la supresión y la traducción parcial.

IV.- DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general: Analizar la traducción de cómics como área de especialización; se coincidió en parte con la investigación de Assis (2016) quien realizó la investigación titulada “The Concept of Fidelity in Comics Translation”, este estudio trata la fidelidad en lo que concierne a traducciones de comics. Esta tesis coincide con el siguiente resultado descrito en sus conclusiones; los estudios de traducción de cómics son todavía nuevos, mientras que la traducción efectiva de cómics para libros y revistas tiene unos 100 años de antigüedad y un mercado en crecimiento. Considerar aspectos de fidelidad es un intento de contribuir a la reflexión sobre el oficio de la traducción de cómics. Se coincide con lo mencionado en el objetivo general debido a que no existen abundantes estudios sobre la traducción de cómics, por ello se decidió analizar algunos de sus aspectos más específicos y otros aspectos desconocidos, que contribuyan a un área especializada en este medio.

De acuerdo al primer objetivo específico: Contrastar los problemas, retos y restricciones que se presentan en la traducción de cómics; se coincidió con la investigación de Borodo (2016) titulada “Exploring the Links between Comics Translation and AVT”, esta investigación tuvo como objetivo señalar una conexión fructífera, entre la traducción de cómics y el subtitulado. En los resultados del análisis documentario respecto a restricciones, se coincidió con el siguiente resultado argumentado por Borodo (2016) el subtitulado, caracterizado por la reducción textual, influenciado por las restricciones espaciales y dependiente de la interacción entre los modos verbal y visual, comparte, a pesar de una serie de diferencias obvias, algunas similitudes con la traducción de los cómics. Dichos resultados concordaron con el siguiente análisis sobre las restricciones del espacio en modalidades de la traducción audiovisual; la traducción de cómics también tiene más flexibilidad en cuanto a notas explicativas o pie de páginas por ser un medio impreso; aun así lo ideal es no alterar evidentemente la obra original. Por otra parte tanto en la TAV, como en la traducción del cómic se emplean técnicas similares como la omisión y la condensación para contrarrestar la labor del traductor que se de igual manera afectada y condicionada por el espacio. Además en ambas investigaciones se enfatizó la similitud del subtitulado y la traducción de cómics; si el subtítulo se restringe con un número máximo de caracteres, en los cómics el espacio en los globos de voz se restringe por el número de líneas que deben encajar, y aunque no existe una regla fija lo ideal es no alterar el tamaño original.

Con respecto a la subcategoría de problemas y retos la cuales están señaladas en el segundo objetivo específico se coincidió con la investigación de Skwarzyński (2017) quien realizó una investigación titulada “The Translation Minefield On Specific Translation Challenges Posed by the Graphic Novel Form”, en este estudio se planteó cómo ambas características tienen un efecto en el proceso de traducción al comparar la bien aclamada novela gráfica de Adrian Tomine con su traducción al polaco de Agnieszka Murawska titulada *Niedoskonałości*. Los resultados de análisis documental coincidieron con el siguiente resultado planteado por Skwarzyński (2017) explica que las referencias culturales y de los conocimientos de los lectores asumidos por el autor puede plantear una dificultad que, tras la traducción de una novela gráfica. Esta investigación intentó mostrar que, en términos de traducción, los elementos de la "gramática articuladora" (citado en Skwarzyński, 2017) son de suma importancia y no pueden ser ignorados. Las imágenes y el diseño, a diferencia del texto, no serán reemplazados en ninguna edición traducida; por lo tanto, el traductor debe asegurarse de que la versión traducida corresponda a esos elementos tal como lo hace el texto original. Este estudio concluyó que la traducción de Murawska de *Shortcomings* es un ejemplo notable de esa interpretación. Dicho resultado coincide con el siguiente resultado de la presente investigación; las diferencias culturales forman parte de distintos tipos de traducción, no necesariamente está ligada solamente a los cómics, sin embargo la autora precisa que estas diferencias se pueden encontrar también en las ilustraciones o dibujos que contiene la historieta. Por lo que el añadido de interpretar los dibujos o ilustraciones en relación al texto, supone un reto aún mayor para el traductor. Ambas investigaciones concluyeron que el traductor debe interpretar correctamente los elementos del texto original.

De acuerdo al segundo objetivo específico: Contrastar la función desempeñada por editores agentes literarios; coincidió con la investigación de Taran (2016) quien realizó una investigación titulada “Problems in the translation of comics and cartoons”, el objetivo de esta investigación es ilustrar cómo los traductores se enfrentan a ellos a nivel cultural, técnico y lingüístico, así como destacar algunas estrategias y procedimientos posibles para resolver tales dificultades cuando sea posible. Se coincidió con uno de los argumentos resultados que Taran (2016) expone que la traducción de comics abarca no sólo las dificultades lingüísticas, sino también una amplia gama de otras dificultades. Además, la traducción de cómics también implica problemas que tienen poco o nada que ver con el oficio de la traducción en sí, pero que se basan en consideraciones comerciales.

Algunos aspectos de los cómics la traducción, o más bien la adaptación, es determinada por las editoriales de los respectivos países que, naturalmente, desean obtener el mayor beneficio posible de las ventas de cómics y por lo tanto intentan para adaptarlos a los gustos imperantes en su país con el fin de aumentar las ventas. Esto coincidió con el aspecto del análisis documentario acerca de la función de los editores y agentes literarios; entre algunas de las funciones que debe asumir un editor es tomar decisiones como la que menciona Tomášek, que es acerca del formato a escoger para su posterior publicación. Por otro lado cabe resaltar así como la función de los editores puede ser similar en varios países las políticas editoriales son distintas en otros lugares. Por otra parte se discrepó que en algunos casos las traducciones de estas novelas gráficas o comics están bastante adaptadas a su cultura en específico y no son distribuidos en otros países.

De acuerdo al cuarto objetivo específico. Contrastar las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics; coincidió con la investigación de Tomášek (2009) realizó una investigación titulada “Translating Comics”. Esta tesis tuvo como objetivo analizar problemas relacionado al cómic. El presente autor es uno de los pocos estudiosos que ha hecho un acercamiento acerca de la cuestión de derechos de autor en el cómic. Aunque su teoría no es amplia comparte la misma idea del análisis documentario me base en la entrevista al experto para analizar la siguiente teoría; Tomášek (2009) expone que la cuestión de la autoría podría ser mejor comparada con la cuestión de la autoría en la industria cinematográfica. Los cómics mainstream suelen ser un trabajo de varias personas, a diferencia de los cómics alternativos y underground, en los que una sola persona puede trabajar en todos los elementos creativos (guión, arte) y técnicos (coloreado, entintado, rotulado) del cómic. Por lo general, las personas que trabajan en los elementos creativos de los cómics son considerados los autores. Este argumento coincide con el análisis documentario sobre cuestiones de derechos de autor; debido a que en la industria cinematográfica se sabe que la labor creativa consta de un gran número de colaboradores que forman parte de un estudio de cine; de igual forma en la industria del cómic las editoriales trabajan también con muchos colaboradores entre ellos guionistas, ilustradores, diseñadores gráficos, traductores, etc. En muchos casos, esto discrepa de la teoría de Tomášek, los derechos de autor solo pertenecen a la editorial que contrató a sus colaboradores, esto es incluso el caso de grandes autores que crearon personajes emblemáticos en la historia del tebeo.

De acuerdo al quinto objetivo específico: Contrastar las estrategias usadas por los traductores en este medio. Se coincidió con la tesis de Suryoalam (2011) “A Study of Translation Strategies used in Comic Translation of Lucky Luke: The Bridge On The Mississippi To Lucky Luke: Jembatan Mississippi”. Esta tesis tuvo como objetivo describir las estrategias utilizadas por el traductor que trata de la no equivalencia a nivel de palabras y expresiones idiomáticas, y que describe en qué situación, se utilizan esas estrategias. Acerca de las estrategias empleadas en este medio, en el análisis documentario se compartió la idea del siguiente resultado de la tesis; Suryoalam (2011) la traducción por omisión se utiliza si es adecuado utilizar la técnica por omisión sólo cuando todo lo demás ha fallado. Dicho resultado coincidió con el siguiente análisis de una de las teorías acerca de las estrategias; Irmawati (2012) si el significado transmitido por un elemento o expresión en particular no es lo suficientemente vital para el desarrollo del texto como para justificar que se distraiga al lector con largas explicaciones, el traductor puede omitir la traducción de la palabra o expresión en cuestión (citado en Irmawati 2012). Ambas tesis son cualitativas y contrastaron diferentes estrategias usadas por los traductores especializados en este medio.

De acuerdo al último objetivo específico: Comparar los resultados del análisis documentario con las respuestas de la entrevista al experto. Se coincidió con la investigación de Yuliasri (2017) quien realizó la investigación titulada “Translators’ Censorship In English-Indonesian Translation Of Donald Duck Comics”, el objetivo de esta investigación es analizar si la elección de las técnicas de traducción afecta a la interpretación del significado, al mantenimiento del humor y a la aceptabilidad de la traducción. La presente tesis coincide con dicha investigación. Debido a que ambos son estudios cualitativos, se entrevistaron a expertos y se analizaron las respuestas de la entrevista. Además sus resultados acerca de la cesura realizada por los propios traductores mediante el uso dominante de técnicas de reducción y generalización para reducir el sarcasmo y los insultos, coincide con la respuesta de la entrevista con el experto Alfredo Villegas quien comentó que “un caso de autocensura que utilizaba una editorial respecto a las groserías, las simplificaban, las omitían o utilizaban formas apocopadas. Por lo tanto se concluye que en ambas investigaciones la contribución de un experto sirvió de ayuda para contrastar los resultados de un análisis de contenidos y análisis documentario.

V.- CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general se concluyó que el comic es un medio artístico independiente de los géneros literarios, a causa de su estructura particular conformada por su singular narrativa, el cual requiere de un estudio y análisis profundo de la combinación de sus elementos textuales y visuales y sus funciones como parte del desarrollo de la historia. En el análisis documental de los diferentes aspectos relacionados a la traducción de cómics en cada una de las subcategorías propuestas, se concluyó que en el proceso de traducción de cómics el traductor se enfrenta a un gran número de problemas, retos y limitaciones, por lo que debe ser consciente que es necesario conocer como contrarrestar correctamente las dificultades externa e internas de; alguien que solo tiene una aproximación parcial del tema es muy probable que no sabrá enfrentarse a los condicionamientos que plantea el medio. Por lo tanto antes de arriesgarse a realizar la traducción de un cómic se necesita tener un nivel de estudios especializado en el tema.

Con respecto al primer objetivo específico se concluyó que los problemas y retos en la traducción del tebeo están vinculados el uno con el otro, en el análisis documental se dedujo que existe una clasificación de problemas generales y específicos en el medio. Los problemas generales los podemos encontrar en otras formas de arte como la literatura por ejemplo las diferencias culturales o la intertextualidad, aunque sin embargo estos problemas se presentan de manera muy singular en el cómic. Los problemas específicos en la traducción de cómics tienen que ver con la interrelación de la imagen y el texto, como el límite de espacio en los globos de voz, los paratextos, la expresiones onomatopéyicas que forma parte inherente del arte. Con respecto a las restricciones dichas cuales están vinculadas a los problemas, se concluyó que la limitación de espacio es la más notable de ellas y que además puede ser comparada a la restricción de espacio en medios audiovisuales como el subtítulo y el doblaje.

Con respecto al segundo objetivo específico se concluyó que las funciones desempeñadas por los editores y agentes literarios es escoger los tipos de formatos para su publicación, dicha decisión está relacionado a las políticas editoriales las cuales difieren en cada país para su publicación. Los editores se encargan de supervisar el trabajo del traductor, diseñador gráfico, y equipo que trabaja en el proyecto, a veces incluso pueden tomar decisiones respecto a los cambios en la traducción realizada.

Con respecto al tercer objetivo se concluyó que no existen los suficientes estudios relacionados a los derechos de autor en la traducción de cómics, prácticamente en los estudios de traducción de comics no hacen ningún acercamiento del tema y si lo mencionan son teorías poco aproximadas. A pesar de esto gracias a la entrevista al experto se concluyó que en algunos países si se reconoce a la traducción como una forma de creación. Por lo tanto el traductor es el dueño de los derechos intelectuales de las traducciones que produce y cuando se publican esas traducciones posteriormente se usan los derechos de autor del traductor y autor original de la obra.

Con respecto al cuarto objetivo específico se concluyó que para emplear las estrategias en el proceso de la traducción del cómic se debe valorar dependiendo del caso. También se concluyó las estrategias más recomendadas en las teorías fueron la adición, la omisión o supresión y la domesticación. Se concluyó que la mayoría de estrategias están recomendadas para problemas principalmente de limitación de espacio y diferencias culturales entre el texto origen y el texto meta.

Con respecto al último objetivo específico, se concluyó que, en el análisis documental se concordó con muchas de las respuestas de la entrevista a los expertos. En la subcategoría donde se coincidió unánimemente fue en la de restricciones; tanto teorías de los autores como respuestas de los entrevistaron coincidieron que la limitación de espacio es la restricción más notable en la traducción de cómics. Esto a diferencia de la última subcategoría sobre las estrategias; las respuestas de ambos entrevistados discreparon acerca de emplear la estrategia de domesticación a diferencia de los resultados del análisis documental de las teorías los cuales fueron unánimes en el uso de estrategias para adaptar las diferencias culturales en texto del tebeo.

VI.- RECOMENDACIONES

Se recomienda que se realicen muchos más estudios a profundidad sobre la traducción del tebeo. El área en estudio de la presente tesis merece la atención de los profesionales en cuestión y estudiantes de traducción. En la carrera de Traducción se estudian diversos campos en los que el traductor puede especializarse y la traducción de cómics podría formar parte de esto, por lo tanto es importante tomarlo en cuenta.

Por otra parte se recomienda sobre todo a los profesionales de traducción o expertos académicos que trabajan en el medio del cómic, agreguen y hagan una aproximación en sus investigaciones o sílabos sobre temas relacionados a las funciones del editor, políticas editoriales y derechos de autor para el traductor de cómics. Dichos temas carecen profundamente de investigaciones, y si existe alguna teoría no brindan la información completa requerida para poder estudiarlo y tener un conocimiento de dichos aspectos. Por último es importante que haya discusiones acerca del tema, en foros, ponencias, congresos y seminarios, ya que de tal manera el tema de estudio se difunde y llega a los futuros profesionales de traducción, por lo que no solo los ayudaría a expandirse en este campo, sino también en otros relacionados como la traducción audiovisual, el cual también se caracteriza por sus restricciones.

REFERENCIAS

- Assis, E. (2016). The Concept of Fidelity in Comics Translation. *TranscUlturAl: A Journal of Translation and Cultural Studies*. 8. 8. 10.21992/T9634P. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/317817135_THE_CONCEPT_OF_FIDELITY_IN_COMICS_TRANSLATION
- Beares, O. (2014). Propiedades narrativas de la letra en el cómic. *CuCo, Cuadernos de cómic* No (3) 25 - 49. ISSN: 2340-7867 Recuperado de <http://cuadernosdecomic.com/revista3.php>
- Björklund, R. (2015). La traducción de los culturemas: Dificultades y soluciones en la traducción del sueco al español del estudio: “La imagen de Suecia en los medios de comunicación después de Stieg Larsson y Millennium”. Recuperado de <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:853447/FULLTEXT01.pdf>
- Borodo, M. (2016). Exploring the Links between Comics Translation and AVT. *TranscUlturAl* Vol 8, No (2) Recuperado de <https://journals.library.ualberta.ca/tc/index.php/TC/article/view/27944>
- Brandimonte, G. (2012). La traducción de cómics: algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor. AISPI, edición 2012, pp. 151-168 Recuperado de https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf
- Buendía, B. (2018). *Interjecciones Presentes En La Traducción De Una Historieta Del Francés Al Español, Lima, 2018*. (Tesis de pregrado) Universidad Cesar Vallejo, Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/24226>
- Compañy, A. (2017). *La Traducción Del Cómic: Versión Española Y Estudio De Check, Please!* (Tesis de maestría) Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/44816/>
- Cohn, N. (2012). Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field. F. Bramlett (Ed.), *Linguistics and the Study of Comics*. Nueva York, Estados Unidos. Palgrave Macmillan. Recuperado de http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf
- Crowell, T. (2014). *Comics and Controversy: A Brief History of Comic Book Publishing*. Estados Unidos, Focal Press. Recuperado de <http://documents.routledge->

interactive.s3.amazonaws.com/9780415661805/Comic%20Book%20Publishing-A%20Brief%20History%20V2.pdf

Delespaul, J. (2015). *Going back for Seconds: Translating comic book dialogue, humour and sound effects*. (Tesis de maestría) Universidad Católica de Lovaina, Bélgica. Recuperado de <https://www.scriptiebank.be/sites/default/files/Scriptie%20Joris%20Delespaul.pdf>

Eisner, W. (1985). *Comic as a Form of Reading*. Estados Unidos, Poorhouse Press. Recuperado de https://archive.org/details/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/page/n7

Guillaume, I. (2015). Translating British and US-American Graphic Novels into French: A Conversation with the Translator Lili Sztajn. *New Readings* — ISSN: 13597485. Recuperado de <http://ojs.cf.ac.uk/index.php/newreadings/article/download/120/165>

Gore, W. (2018). *Translation of Comics and Graphic Novels: an Analysis of "Batman: The Dark Knight Returns"*. (Tesis de maestría) Universidad de Gent, Bélgica. Recuperado de <https://lib.ugent.be/nl/catalog/type:master/access:online/faculty:LW-PP?page=42>

Honarvara, H y Rahimi, A. (2011). Surveying Techniques for Cultural Problems of Children Comic Strips Translation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* Vol. 28, pp. 1076-1078. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.194>

Irmawati, N. (2012). *A Subtitling Analysis On Deletion Strategy In Just Go With It Movie*. (Tesis de pregrado) Universidad Muhammadiyah de Surakarta, Indonesia. Recuperado de http://eprints.ums.ac.id/21130/12/02._PUBLICATION_ARTICLE.pdf

Kokko, V. (2003). *KPOW, CHINK, SPLAT:Translations of Sound Effects in Seven Comics*. (Tesis de maestría) Universidad de Turku, Finlandia. Recuperado de <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/91497/graduKokko2013.pdf?sequence=2>

Kosiński, P. (2015). *Translation techniques used in the translation of comics. Is translating comics closer to literary or to audiovisual translation?* (Tesis de pregrado) La Universidad de Ciencias Sociales y Humanidades, Polonia. Recuperado

de https://docgo.net/view-doc.html?utm_source=translation-techniques-used-in-the-translation-of-comics

Kuzenko, G. (2008). *The World Of Interpreting and Translating*. MSUU. Recuperado de <https://anima4web.files.wordpress.com/2012/12/d0bad183d0b7d0b5d0bdd0bad0be-the-world-of-interpreting-and-translating.pdf>

LePlante, T. (2008). *From Manga to Comics; Visual Language in Translation*. (Tesis de pregrado) Universidad Estatal de Ohio, Estados Unidos. Recuperado de https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/32074/From_Manga_to_Comc.pdf

Nida, E. (1964). *Towards a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden, Países Bajos, Brill. Recuperado de <https://iniciacionalatraduccionuv.files.wordpress.com/2014/01/towards-a-science-of-translating-nida.pdf>

Osman, A. (2017). Definition of Translation. *Translation Journal*. Recuperado de <https://translationjournal.net/October-2017/definition-of-translation.html>

Altenberg, T y Owen, R. (2015) *Comics and Translation: Introduction*. New Readings, i-iv. Recuperado de <http://ojs.cf.ac.uk/index.php/newreadings/article/view/128/168>

Palma, S. (2006). La traducción de los elementos culturales: el caso de Astérix y Mafalda. Bruña, M. Caballos, M. Illanes y Ortega I. (eds), *La cultura del otro: español en Francia, francés en España* (pp. 900-909) Sevilla, España: Publicaciones de la Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4046947>

Pellat, V. (2012). Packaging the product: a case study of verbal and non-verbal paratext in Chinese-English translation. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*. (20), 86-106. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue20/art_pellatt.php

Petrescu, O. (2011). La Traducción de los culturemas (Discusión al margen de la traducción de una novela de Guillermo Arriaga). *Valenciana*, (8), 139-172. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5752949.pdf>

- Pitkäsalo, E. (2016). Conveying Nonverbal Messages in Translated Comics. *Folia Uralica Debreceniensia*, (23), 233-243. Recuperado de http://finnugor.arts.unideb.hu/fud/fud23/13_pitk%C3%A4salo.pdf
- Ribeiro, T. y Bagnariol, P. (2017). Uma tradução cultural da Odisseia de Homero em quadrinhos ou os fios sutis e tenazes que amarram a modernidade e a antiguidade. *Ágora. Estudos Clássicos em debate*, (19), 467-487. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321050819020>
- Rodriguez, F. (2017). *La traducción del cómic franco-belga: el caso de Jerry Spring. Estudio descriptivo y análisis traductológico*. (Tesis doctoral) Universidad de Córdoba, Argentina. Recuperado de <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/15084>
- Rodriguez, R. (2013). *Traducción subordinada y enseñanza de ELE*. (Tesis de maestría) Universidad de Oviedo, España. Recuperado de <http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/18310>
- Rollo, A (2017). Aspects linguistiques et idéologicoculturels dans la traduction de l'humour. le cas de la bande dessinée agrippine". *MonTI Monografías de Traducción e Interpretación*, (9), 181-218. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265155167007>
- Santika, D. (2015). The Translation Strategy of Slang Expression in Comic Entitled The Punisher. (Tesis de pregrado) Universidad Islámica Estatal Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia. Recuperado de <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29943/3/SANTIKA%20DWI%20-%20FAH.pdf>
- Septyaningrum, Z (2015). *Analysis Of Procedures in Translating Swearing Words in The Adventures Of Tintin: prisoners of the sun*. (Tesis de pregrado) Universidad Cristiana Satya Wacana, Indonesia. Recuperado de http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10568/2/T1_112011040_Full%20t%20ext.pdf
- Sharma, Vipin. (2015). The Relevance of Addition, Omission and Deletion (AOD) in Translation. *International Journal of Translation (IJT)* (ISSN: 0940-9819). 27. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/283794009_The_Relevance_of_Addition_Omission_and_Deletion_AOD_in_Translation

Sulistiyoko, A. (2013). *Loss and Gain in Translation Process of a Comic "The Adventures of Tintin: Tintin in America"*. (Tesis de pregrado) Universidad de Dian Nuswantoro, Indonesia. Recuperado de <https://core.ac.uk/reader/35373874>

Skwarzyński, J. (2017). The Translation Minefield On Specific Translation Challenges Posed by the Graphic Novel Form. *New Horizons in English Studies*. 2. 68. 10.17951/nh.2017.2.68. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/320669129_The_Translation_Minefield_On_Specific_Translation_Challenges_Posed_by_the_Graphic_Novel_Form

Suryoalam, T. (2011). *A Study of Translation Strategies Used in Comic Translation of Lucky Luke: The Bridge On The Mississippi to Lucky Luke: Jembatan Mississippi*. (Tesis de pregrado) Universidad Dian Nuswantoro, Indonesia. Recuperado de <http://eprints.dinus.ac.id/5935/>

Taran, T. (2016). Problems in the translation of comics and cartoons. *Scientific Annals of the University of European Studies in Moldova*, III (1), pp. 84-89. Recuperado de https://ibn.idsi.md/ro/vizualizare_articol/42256/bibtex

Tomášek, O. (2009). *Translating Comics*. (Tesis de maestría) Universidad Masaryk, República Checa. Recuperado de: https://is.muni.cz/th/146660/ff_m/Thesis_-_final.pdf

Valero, C. (1999). La traducción del cómic: retos, estrategias y resultados. *TRANS: revista de traductología*, ISSN 1137-2311, N° 4, 2000, pags. 75-88. 10.24310/TRANS.2000.v0i4.2518. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/28170130_La_traducccion_del_comic_retos_estrategias_y_resultados

Yablonsky, I (2016). Text and Image in Translation. *CLEaR*. 3. 10.1515/clear-2016-0013. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/309696217_Text_and_Image_in_Translation

Yuliasri, I (2017). Translators' Censorship In English-Indonesian Translation Of Donald Duck Comics. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*. 7. 105.

10.17509/ijal.v7i1.6863.

Recuperado

de

https://www.researchgate.net/publication/317265791_Translators'_censorship_in_English-Indonesian_translation_of_Donald_Duck_comics

Yoka, L (2015). A semiotic approach to comics and (cultural) translation. Punctum. International Journal of Semiotics volumen 1(2): 120-123. Recuperado de https://www.academia.edu/23402050/A_semiotic_approach_to_comics_and_cultural_translation

Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation - An interdiscipline. Humor-international Journal of Humor Research - HUMOR. 18. 185-207. 10.1515/humr.2005.18.2.185. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/249929408_Humor_and_translation_-_An_interdiscipline

Zabalbeascoa, P. (2014). La combinación de lenguas como mecanismo de humor y problema de traducción audiovisual. Peter Lang AG, International Academic Publishers. Recuperado de https://www.academia.edu/9962232/La_combinaci%C3%B3n_de_lenguas_como_mecanismo_de_humor_y_problema_de_traducci%C3%B3n_audiovisual

Zanettin, F. (2008). Comics in Translation: An Overview. St Jerome/Routledge. Recuperado de https://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview

ANEXOS

Instrumentos

ANEXO N° 1

Instrumento I: Analisis documentario

Nombre del autor: Milena Yablonsky

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
<p>Problemas en el análisis de textos:</p> <p>La intertextualidad supone un reto para el lector a la hora de descifrar todos los significados y alusiones ocultos en enlaces intertextuales vinculados a diversas obras de música, arte y literatura.</p> <p>La limitación de espacio: Debido a la limitación de espacio en las burbujas del habla y al hecho de que el idioma polaco suele ser más largo que el inglés, algunos de los mensajes deben ser condensados o incluso omitidos.</p> <p>Expresiones onomatopéyicas: La onomatopeya es un fenómeno que está intrínsecamente ligado a los cómics. Se refiere a palabras que fonéticamente imitan o se asemejan al sonido de las cosas que describen. Por ejemplo, las palabras utilizadas para denotar los ruidos de los animales son todas onomatopéyicas, por ejemplo,</p>	<p>La intertextualidad es un fenómeno recurrente en el cómic que además también es usual encontrar en los textos literarios, sin embargo cuando se trata de del cómic es un reto aún más grande, ya que este medio no contiene solamente texto sino que también contiene elementos visuales. Probablemente parezca que la intertextualidad es solo un problema en el texto como lo alude Yablonsky pero podría también verse reflejada en las ilustraciones, y de esa forma es aún más complicado adaptarla ya que forma parte del arte original de la obra. Por otra parte, enfatizo que si el traductor decidiera dejar las mismas referencias culturales del texto origen en el texto meta sería complicado para el lector descifrar los significados o alusiones alejados de su cultura. Otro problema que sugiere Yablonsky es la limitación de espacio, en este caso Yablonsky menciona que las frases en el idioma polaco suele ser más largas que en el inglés, lo cual es un caso similar al idioma español, ambos</p>

<p>"ladrido" de un perro, "maullido" de un gato o "mugido" de una vaca. Las palabras onomatopéyicas para los sonidos de los animales difieren ligeramente de un idioma a otro, ya que las palabras deben encajar en el sistema lingüístico más amplio.</p> <p>Paratexto lingüístico y títulos: El paratexto lingüístico es un elemento típico de los cómics (como se cita en Yablonsky, 2016) que exhibe un alto grado de variabilidad a la hora de su interpretación. (Yablonsky, 2016)</p>	<p>idiomas tienen frases más largas que el inglés, por lo tanto los diálogos deben ser sintetizados, lo que representa un reto para el traductor quien tiene que lograr encajar sus ideas en un espacio reducido. Las expresiones onomatopéyicas abundan en las páginas de cómics, y no siempre vienen traducidas en los cómics, muchas de las expresiones forman parte del arte original no siempre están encerradas en globos. En el caso de sonidos onomatopéyicos de los animales, es un reto de mayor dificultad por lo que sería necesario hallar la imitación lingüística adecuada y equivalente en el idioma meta. Otro problema que menciona Yablonsky es el paratexto el cual es una parte vital del cómic y además fácilmente identificable. Pellat (2012) menciona que todos los elementos verbales del paratexto pueden alterar sutilmente el enfoque de un lector. La traducción de estos elementos, puede alterar radicalmente el aspecto, el tono de la obra y el significado que transmite. Por lo tanto como lo sugiere Yablonsky, ya que este es uno de los elementos que más abundan en los cómics una vez más se debe realizar una correcta interpretación de su función relacionada al contexto de la historia.</p>
--	---

TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
<p>“El objetivo del traductor debería ser traducir todos los mensajes verbales, pero en realidad no todos ellos se traducirán en los cómics (como se cita en Yablonsky, 2016)”. “Dentro de los estudios de traducción, para la traducción de textos multimedia, incluidas las tiras cómicas, se ha creado un concepto específico, a saber, "traducción restringida".. (Yablonsky, 2016) Según el estudioso, el debate sobre la traducción de cómics se ha caracterizado por una visión de la presencia de los globos como limitaciones a la libertad de los traductores, que funcionan de forma muy similar a la sincronización de los labios en el doblaje (como se cita en Yablonsky, 2016).</p>	<p>El espacio según la teoría de Yablonsky vendría a ser una de las principales restricciones que se encuentran en el proceso de traducción de cómics. Un ejemplo muy claro es la sincronización en el doblaje o el número máximo de caracteres que se puede usar en el subtítulo. Kosiński (2015) menciona que mientras que la traducción audiovisual debe seguir ciertas restricciones en cuanto al texto de destino, el número de caracteres en los subtítulos o el tiempo necesario para leer el texto en voz en off o doblaje, las restricciones en los cómics son más flexibles., existe la posibilidad de expandir un poco el globo de voz, proporcionando así el espacio necesario. Además en la traducción de cómics se puede crear el pie de notas para explicar conceptos. Por lo tanto la traducción de cómics no tiene exactamente las mismas limitaciones que la traducción audiovisual ya que el tebeo es un medio impreso que según Kosiński (2015) en términos de explicación, la traducción de cómics comparte más características con la traducción de literatura que con la traducción audiovisual.</p>

TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
<p>Yablonsky (2016) afirma que cada cómic es diferente y el hecho de que las imágenes vayan a ser traducidas o no depende normalmente de la editorial y de la cultura de la creación del cómic en un país determinado.</p>	<p>Cada editorial toma diferentes decisiones con respecto a los cambios que se realizan. Algunas editoriales que trabajan con diseñadores gráficos sí están dispuestas a hacer cambios en la parte visual y artística, y por otra parte hay otras editoriales que eligen no hacer ese tipo de cambios para no alterar el arte visual del texto original que en ese caso podrían ser los dibujos de las expresiones onomatopéyicas que no siempre se encuentran encerrados en globos.</p>
TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR	OBSERVACIONES
<p>EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO</p>	<p>EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO</p>

TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES
<p>Procedimientos que pueden ser aplicados como estrategias en la traducción dependiendo de la importancia y relevancia de los paratextos para la historia representada y el contenido visual. Puede ser traducido cuando desempeña una función similar a la de un globo de voz o traducido con una nota a pie de página en la alcantarilla en caso de que el texto forme parte del dibujo que es vital para la historia. La tercera estrategia es una estrategia de domesticación, es decir, la adaptación cultural del paratexto. La siguiente es dejar los paratextos en su lengua de origen, y esto sucede cuando "tienen una función más visual que verbal y su no traducción no da lugar a huecos semánticos" (citado en Yablonski 2016). Otra estrategia a la que un traductor puede recurrir, es simplemente borrar el paratexto. La última estrategia consiste en mezclar varias estrategias: supresión, traducción parcial y adaptación cultural (Yablonsky, 2016).</p>	<p>La domesticación es un procedimiento que se aplica como estrategia, es muy usada para darle familiaridad al texto meta y no dejar rastros de elementos propios de la cultura de origen que puedan confundir al lector de la cultura meta. Es muy importante lo resaltado por Yablonsky, mayormente se aplica esta estrategia cuando el paratexto desempeña la función de globo de voz, sin embargo es mucho más complicado aplicarla cuando el paratexto forma parte del dibujo por ello muchos traductores escogen dejarlo en su lengua de origen y agregar una nota explicativa. La supresión otra estrategia empleada en el proceso de traducir historietas. De acuerdo a Irmawati (2012) si el significado transmitido por un elemento o expresión en particular no es lo suficientemente vital para el desarrollo del texto como para justificar que se distraiga al lector con largas explicaciones, el traductor puede omitir la traducción de la palabra o expresión en cuestión (citado en Irmawati 2012). La traducción parcial es una estrategia comúnmente usada para traducir poesía o letras de canciones, consiste en dejar algunas partes del texto en el idioma de origen sin traducir, esta estrategia podría aplicarse en el caso de que el texto no traducido sea de poca relevancia. Por otra parte a adaptación se</p>

	<p>aplica en casos en los que la cultura de destino carece de las características existentes en el idioma de origen. Además, de acuerdo a Honarvar & Rahimi (2011) la adaptación cultural incluye procesos como la domesticación, la internacionalización, la censura y las bromas culturales.</p>
--	--

ANEXO N° 2

Nombre del autor: Carmen Valero Garcés

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
<p>Las diferencias culturales que se manifiestan en los dibujos y también en los nombres de comidas o el relato de costumbres, alusiones a determinados personajes o acontecimientos históricos, que se supone que el traductor debe comprender y conocer para evitar tanto la traducción sin sentido como la sobretraducción. Es precisamente esa interrelación entre el código lingüístico y los elementos socioculturales lo que, en muchas ocasiones, da forma a una tira cómica o a un chiste y lo que caracteriza a un chiste o una historieta como perteneciente a una comunidad concreta que requieren</p>	<p>Las diferencias culturales forman parte de distintos tipos de traducción, no necesariamente está ligada solamente a los cómics, sin embargo la autora precisa que estas diferencias se pueden encontrar también en las ilustraciones o dibujos que contiene la historieta. Por lo que el añadido de interpretar los dibujos o ilustraciones e relación al texto, supone un reto aún mayor para el traductor. Los problemas que menciona Valero como la traducción sin sentido o sobretraducción podrían ser el resultado de no interpretar correctamente el contexto en donde se desarrolla el cómic. El código lingüístico en los personaje del tebeo es significativo para descifrar los elementos culturales de la obra como puede ser el humor, que de acuerdo a Valero requiere de un tratamiento especial para que la cultura meta pueda captar, comprender el</p>

de una adaptación cuando se traslada a otra lengua (Valero, 1999).	humor de igual manera que lo haría el lector de la cultura origen.
TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
La presencia de elementos visuales y sonoros implican restricciones en la labor del traductor: así como en el doblaje o en la traducción de canciones para su interpretación en lengua terminal (no sólo para saber su significado, tal como sucede en las versiones bilingües de los discos) hay que tener en cuenta consideraciones silábicas, fonéticas; rítmicas que prácticamente no existen en la traducción de prosa literaria. Generalmente la traducción subordinada cuenta con dos clases de traducciones en específico, esto vendría a ser la relación entre texto e imagen (Valero, 1999).	Valero compara las restricciones del tebeo con el doblaje o la traducción de canciones, ya que ambos medios podrían englobarse dentro de la traducción subordinada, un tipo de traducción que se caracteriza por sus restricciones. En su estudio la autora evidencia que el problema más claro que se encuentra en esta situación es la relación que existe entre el texto e imagen un problema que si se compara con las restricciones de la traducción audiovisual tiene mayor relación con el subtitulado; si el subtítulo se restringe con un número máximo de caracteres, el espacio en los globos de voz se restringe por el número de líneas que deben encajar. Lo cual nos lleva a una reflexión sobre la dependencia de ambos elementos, y el ingenio que debería de tener el traductor para superar estas limitaciones.

TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
<p>El autor no posee ningún control sobre el texto traducido en sí, como ocurre en el caso de la historieta El Jueves en la cual se traducen algunas páginas al italiano que el editor selecciona sin consultarle a los autores originales, los cuales solamente tiene prueba de que su obra ha sido traducida (Valero, 1999).</p>	<p>Las editoriales por lo general llegan a un acuerdo con el autor, esto puede variar en muchos casos. Un hecho que es de conocimiento del autor, es que la editorial se encarga en su totalidad de realizar la traducción y publicarla, los autores de la obra no se ocupan de esa parte del proceso de distribución de su obra. Por lo general las editoriales trabajan con traductores freelancers a quienes contratan para traducir, y depende del caso, ciertos números un cómic, esto depende del acuerdo entre ambas partes.</p>
TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DEL AUTOR	OBSERVACIONES
<p>EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO</p>	<p>EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO</p>

TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES
<p>La adición de diferentes elementos y no sólo de texto: expresiones coloquiales, signos de puntuación, palabras para enfatizar, un vocabulario más elaborado, una explicación, un mayor porcentaje de palabras soeces.</p> <p>Adaptación de ciertos recursos aplicados en el texto origen hacia el texto meta con la finalidad de obtener el mismo impacto.</p> <p>Adaptación de algunos detalles a la realidad sociocultural de la cultura meta. Supresión de detalles concretos, como por ejemplo mención de lugares, personajes o hechos conocidos en la cultura del texto origen pero sin importancia o poco conocidos en la cultura meta. (Valero, 1999).</p>	<p>Un empleo justo de la adición, ayudará a contrarrestar ciertos problemas que se pueden hallar en el texto origen, siempre y cuando esta estrategia sea utilizada para añadir elementos que sean relevantes para el texto como los indicados por (Valero, 1999). Sharma (2015) sugiere que el traductor tiene que ser sensato al adoptar esta técnica con el único propósito de proporcionar los textos traducidos reales, relevantes, útiles, dependiendo de la cultura, estilos, religiones, etc., de la lengua meta y sin dañar el valor básico, el significado y las intenciones de los textos fuente y del autor también. Esto también se aplicaría a otras estrategias como la adaptación, la cual se debe utilizar con sutileza al momento de aplicarla, la adaptación también va de la mano con la domesticación, otra estrategia anteriormente mencionada, que ayuda a familiarizar el texto meta a la nueva cultura. Por otra parte la supresión como Valero menciona, puede aplicarse en ciertos detalles irrelevantes que no dañarían el contexto de la historia o la importancia de una idea.</p>

ANEXO N° 3

Nombre del autor: Ondřej Tomášek

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
<p>Los cómics constan de cinco elementos principales: es pictórico, es narrativo, está formado por exposiciones estáticas, contiene imágenes y contiene símbolos no pictóricos. Estos cinco elementos que pueden ser utilizados en la comparación de los cómics con la literatura, el cine y la pintura. Esta comparación aclara y enfatiza la singularidad del medio del cómic. (Tomášek, 2009)</p>	<p>Como Tomášek (2009) explica, el cómic gracias a su combinación única de elementos, es un medio y no un género literario. El hecho de que el cómic sea un medio tan singular es lo que lo hace particularmente un reto para los traductores, ya que para comenzar a darle un tratamiento adecuado se necesita por lo menos tener conocimientos básicos sobre pragmática, recursos literarios, figuras retóricas, categorías gramaticales, etc. La estructura narrativa del cómic se basa en el montaje y yuxtaposición de pictogramas o viñetas. Cuando Tomášek (2009) se refiere al cómic como pictórico se debe a las ilustraciones que recrean sus autores, muchas de ellas siguen corrientes artísticas como por ejemplo el expresionismo, Beares (2014) menciona que la escritura dibujada o ilustrada, lo que podemos llamar el trazo, posee igualmente una funcionalidad que puede aportar narración, contenido contextual y caracterización; incluso mediante el tipo de caligrafía dibujada se puede definir el tono de la narración en la historia.</p>

TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
El AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO	El AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO
TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
Los formatos del cómic están relacionados con las políticas editoriales y de publicación. Se pueden distinguir tres áreas principales del cómic : Estados Unidos de América y Gran Bretaña, Europa continental y Asia oriental. Los cómics de estas regiones difieren no sólo en la elección de temas o estilos, sino también en la política y los formatos de publicación. Los cómics de la Europa continental son más esquemáticos (no desde el punto de vista narrativo, sino desde el punto de vista del arreglo y la acción del panel). y utilizan imágenes visuales más conservadoras. En cada país europeo, el formato preferido	Entre algunas de las funciones que debe asumir un editor es tomar decisiones como la que menciona (Tomášek, 2009) que es acerca del formato a escoger para su posterior publicación. Por otro lado cabe resaltar así como la función de los editores puede ser similar en varios países las políticas editoriales son distintas en otros lugares, en el caso de los países hispanohablantes las industrias más grandes se encuentran en México, Argentina y España, que es donde la mayor parte de los tebeos que se publican son traducciones. Muchas de las ediciones realizadas en México o España son distribuidas también a diferentes países de Latinoamérica. En algunos casos las traducciones de estas novelas gráficas o comics están bastante adaptadas a su cultura en específico y no son distribuidos en otros países hispanohablantes, como por ejemplo Logan (Wolverine) es Lobezno en España y en Latinoamérica no se distribuye con ese nombre, se puede reconocer fácilmente que el

<p>para la venta es diferente (por ejemplo, los cómics en Italia se publican en "bonellianos" - volúmenes en blanco y negro de un centenar de páginas, mientras que en Francia, el cómic se publican en álbumes encuadernados y a todo color). (Tomášek, 2009)</p>	<p>nombre se mantiene como el original en América Latina. Algunos de los formatos que actualmente son distribuidos en las librerías o quioscos son el formato grapa, formato de edición rustica, formato de tapa dura, edición de bolsillo, el formato integrar, de la misma forma se está popularizando el formato digital.</p>
<p>TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR</p>	<p>OBSERVACIONES</p>
<p>Aunque los cómics se acercan a la literatura en su forma, la cuestión de la autoría podría ser mejor comparada con la cuestión de la autoría en la industria cinematográfica. Los cómics mainstream suelen ser un trabajo de varias personas, contrariamente a los cómics alternativos y underground, donde una sola persona puede trabajar en todos los elementos creativos (guión, arte) y técnicos (colorido, entintado, rotulación) del cómic. (Tomášek, 2009) Por lo general, las personas que trabajan en los elementos</p>	<p>La comparación de (Tomášek, 2009) entre la industria cinematográfica con la industria del cómic es en parte muy acertada, debido a que en la industria cinematográfica se sabe que la labor creativa consta de un gran número de colaboradores que forman parte de un estudio de cine; de igual forma en la industria del cómic las editoriales trabajan también con muchos colaboradores entre ellos guionistas, ilustradores, diseñadores gráficos, traductores, etc. En muchos casos, esto discrepa de la teoría de Tomášek, los derechos de autor solo pertenecen a la editorial que contrató a sus colaboradores, esto es incluso el caso de grandes autores que crearon personajes emblemáticos en la historia del tebeo. En el caso de la traducción puede ocurrir lo mismo y se observa muchas veces que en los créditos no se encuentra el</p>

creativos de los cómics son considerados los autores. No sólo el escritor, sino también el artista es reconocido como autor de los cómics (citado en Tomášek 2009).	nombre del traductor sino de la editorial que publicó el número esto es debido a que el traductor cede su autoría a la editorial que le realizó el contrato.
TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES
<p>La localización se define como un proceso de "tomar un producto y hacerlo lingüística, técnica y culturalmente apropiado para el lugar de destino donde será utilizado y vendido" (citado en Tomášek 2009). Aunque esta definición se utiliza a menudo en relación con los productos de software, también podría utilizarse para los cómics.</p> <p>Las estrategias de domesticación a menudo modifican el original para acercarse más fácilmente a los lectores en el idioma de destino. Algunos de ellos están relacionados exclusivamente con los cambios de formato en los que se publican los cómics y otros también cambian el texto (o incluso las imágenes).</p>	<p>La localización es muy utilizada para sitios web, aplicaciones móviles, software, videojuegos, contenidos multimedia y locuciones. Tomášek (2009) la sugiere como una estrategia para la traducción de cómics porque para encajar el dialogo pequeñas burbujas o globos se requiere una traducción que capte con sutilidad los matices de los diálogos y detalles como las onomatopeyas, los sustantivos propios o los juegos de palabras sin traicionar el sentido y la sensación de una escena. Además de ello la localización es una estrategia que también se puede aplicar si se quiere llegar a producir una versión más local y dialectal. La domesticación como estrategia significa adaptar expresiones inusuales de la cultura objetivo por expresiones familiares para que el texto traducido sea más fácil de comprender para los lectores. En la extranjerización por lo contrario el traductor se resiste y empeña por traducir el idioma y la cultura de origen al idioma de destino de manera que no se adapte o cambie el texto fuente. El uso de una de estas domesticación y extranjerización tiene que</p>

Las estrategias de extranjerización se utilizan con menos frecuencia que las estrategias de domesticación. Su propósito es mantener las características culturales y editoriales del original. A menudo están representados por cambios menores (citado en Tomášek 2009).	ver mucho con el estilo de cada traductor, a pesar de que son propuestas contrarias (Tomášek, 2009) las sugiere por lo tanto podrían ser utilizadas en diferentes casos y según el traductor lo convenga.
---	---

ANEXO N° 4

Instrumento II: Entrevista a experto

Entrevistado n° 1: Alfredo Villegas

¿Cuáles son los problemas y retos que se encuentran en la traducción de cómics?

Sobre los problemas y retos que hay en la traducción de comics, yo los divido en dos categorías. Una, podríamos llamarla de problemas textuales, o problemas que son propiamente de la traductología, es decir, los que suelen ser en común con otras formas de traducción como equívocos, juegos de palabras, polisemia, referencialidad, humor, giros metalingüísticos, modismos, cuestiones de registro, groserías, fórmulas de tratamiento, todo lo que es propiamente intrínseco a la lengua y que estudia la traducción. La otra categoría de problemas, podríamos llamarla, tipo de problemática social o de la industria como tal, donde tienen que ver las practicas editoriales, las cuestiones de la licencia, el mercado al que se pretende llegar, las prácticas de la industria, las expectativas del mercado y del público, y estas son su propio problema, todo se involucra pero lo abarco en esas dos categorías.

La única regla que puedo decir en cuestión de traducción, la palabra siempre y la palabra nunca no van a aplicar para tomar decisiones, cada problema de traducción te va a plantear exigencias, y lo que te funciona en un caso, puede no funcionarte en otro. En el caso que me preguntas sobre bromas, chistes, humor, que suele ser el tema de estudio de algunas tesis sobre traducción, para mí lo más importante es la funcionalidad del texto, que función está tratando de tener el texto así. Si está tratando de ser humorístico, cómo está tratando de serlo, con un humor equivoco, con un sinsentido con una referencia a algo del mundo real, entonces el traductor debe valorar qué es lo que está haciendo que el texto funcione, comunique y produzca el efecto cómico o emocionante y entonces hallar soluciones que reproduzcan el efecto análogo en la lengua de llegada, y a veces se tiene que hacer una transformación completa del contexto en que se está planteando.

¿Cuáles son las restricciones que se presentan en la traducción de cómics?

La restricción más notable, y que es una convención que está muy fijada, es el tamaño y la distribución de los globos de texto, dónde se coloca el dialogo de los personajes. Es como una ley no escrita que los globos de texto nunca se tocan, la forma y el tamaño, entonces se da por entendido que los traductores vamos a trabajar siempre con ese mismo espacio. Yo creo que hay algunos casos donde si ameritaría modificarse algunos globos de texto, no todos, pero cualquier editorial trabaja con la consigna de que los globos no se modifican jamás. No hay una regla, pero lo ideal es que la traducción quede con un número de caracteres similar al original. Si la diferencia es de un 10 %, menos o 10 % más no hay problema, incluso un 20 % más suele no ser problemático para un diseñador de acomodar en el globo. Ya cuando te extiendes más de 20 % empiezas a complicarle el trabajo al diseñador, que tiene que hacer cosas como reducir el tamaño de la tipografía, y si bien eso es fiable, es poco recomendable a menos que sea un efecto que venga en el original.

Por otro lado en Latinoamérica, y el mercado que más conozco que es el mexicano, hay un perjuicio muy difundido en contra de la traducción de títulos y nombres propios. Muchos lectores tienen la firme creencia que los nombres propios jamás se traducen bajo ninguna circunstancia, y ese es una equivocación, pero hay esta tendencia, esta convicción generalizada de que no debe hacerse.

Por ejemplo, un comic como *Southern Bastards*, en la edición mexicana conservo el título idéntico tal cual, en cambio en la edición para España donde el público es más receptivo a la traducción de títulos lo tradujeron como “Paletos Cabrones”, cosa que suele causar mucha gracia a la gente que le presento, porque es un insulto que nosotros no usamos y nos suena muy cómico, pero para el contexto que fue utilizado es muy atinado.

Hay un tipo de texto que viene dentro de los comics que se le llama los paratextos. Los paratextos son los elementos textuales que son parte de la ilustración, y que no están separados en un recuadro o un globo de texto, por ejemplo cuando un personaje está leyendo un periódico o una revista, o voltea a ver un cartel o un señalamiento, ese tipo de paratextos, sobre todo cuando dan información que es relevante para la trama, esos siempre se deben traducir, y las editoriales tienen diseñadores gráficos competentes en intervenir en ese tipo de textos. Hay algunos casos, ya cada vez son menos, donde la editorial que publico originalmente el comic y vende los derechos para que se hagan ediciones traducidas, hay algunos casos en que el licenciante no otorga archivos donde el arte se pueda modificar, sino mandan archivos donde solo los globos de texto se pueden modificar. Entonces son casos muy marginales donde cierto texto que viene como parte de la ilustración se queda tal cual sin que se pueda intervenir, pero por lo general si se interviene.

¿Cuál es la función desempeñada por los editores y agentes literarios?

El flujo de trabajo actualmente está muy fragmentado, en parte porque la tecnología lo permite, en parte porque la misma tecnología permite ahorrar costos. Prácticamente todos los traductores somos freelance, trabajamos de forma independiente emitiendo facturas, y no somos empleados de una editorial. Por lo general solo es a nivel de editores que ya son parte de una plantilla laboral de una editorial. Cosas como correctores, ilustradores, diseñadores y traductores somos freelancers, externos y contratados por cada caso, no hay una relación contractual. Entonces algunos editores si tienen claro que deben establecer las reglas de como esperan que se haga el trabajo, pero también hay editores que simplemente esperan recibir el trabajo, que prácticamente les leamos la mente y les entreguemos todo perfectamente y si no siempre hacen cambios unilateralmente. Ese es un aspecto que falta mejorar en particular de la traducción de comics, que en otras formas de traducción editorial esta mejor trabajado, si hay una relación contractual, se firma un contrato de por medio para traducir una obra, se establecen las cláusulas que las revisiones y cambios que se hagan a la traducción de parte del área editorial, deben pasar una

segunda revisión por el traductor para ver si no le están haciendo cambios fuera de lugar, porque finalmente es el traductor el experto en traducción. Pero en el ámbito del comic todavía el flujo necesita mejoría, necesita que se le da más lugar a la experticia del traductor en lo que respecta a sugerencias como por ejemplo en los prejuicios que mencionábamos, la traducción de títulos y nombres propios, los editores también suelen ser muy reacios en permitir ese tipo de cambios. El uso de coloquialismos y de palabras y expresiones que son propias de una variante dialectal, como por ejemplo las groserías, que siempre son muy particulares de cada país, de cada variante del español. Los editores siempre van a querer que uses las cosas más neutras posibles.

¿Existe la censura?

Más que llamarle censura yo le llamaría restricción, aunque también hay casos de autocensura. Un caso de autocensura que me consta, fue en la editorial Bruguera, que saco su área de bruguera comics, no tuvo mucho éxito para mantenerse, solo al inicio y después ya no, pero durante ese tiempo, utilizaban una estrategia de autocensura respecto a las groserías, las simplificaban, las omitían o utilizaban formas apocopadas. En lugar de decir la grosería completa solo ponían la primera sílaba y puntos suspensivos o con asteriscos, ese es el único caso que conozco de autocensura. En las demás editoriales donde he colaborado, no he visto ese problema que nos digan no pongas groserías o suavízalas, pero si hay una predilección por las groserías que sean más neutras con respecto a la variante dialectal, porque por ejemplo las ediciones como Océano, si pretende que llegue a más países de Latinoamérica, las de Panini no tengo muy claro cuál es su margen de distribución pero si sé que están pensadas no solo para México.

¿Cuál es la cuestión de derechos de autor en la traducción de cómics?

Ignoro como sea en otros países, pero al menos aquí en México la ley federal de derechos de autor sí reconoce a la traducción como una forma de creación, en la que el traductor es el dueño de los derechos intelectuales de las traducciones que produce. Por la forma en que hemos trabajado los traductores, en donde no tenemos un contrato de por medio, sino que todo es una relación con muchos sobreentendidos, lo que le estamos ofreciendo a las editoriales, es un uso de explotación de una creación intelectual nuestra, que es nuestra traducción. Si las cosas se hicieran siempre como deben hacerse, con un contrato de por medio, ahí se especificaría el tiempo y la cantidad de ejemplares que el traductor le cede a la editorial y cuantas ediciones y reimpressiones para explotar esa traducción.

Entonces, al menos acá en México, cuando una editorial publica un comic traducido está utilizando los derechos de autor tanto de los creadores originales como del traductor, y yo me imagino que debe ser algo similar en las leyes correspondientes en los demás países latinoamericanos, pero la verdad no lo he revisado.

¿Cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores de este medio?

Recomiendo utilizar todas las que sirvan para producir una versión que suene bien, que se lea bien, que haga una buena transformación del contenido, pero algunas de las que son más socorridas que suelen ser muy necesarias son la síntesis, ya que el español suele extenderse con respecto al inglés, muchas veces hace falta cómo ahorrar palabras sin omitir información, y otra técnica, que mucha gente no cree que sea una estrategia de traducción es la omisión, sobre todo en lo que se refiere a vocativos y pronombres que muchas veces en la traducción pueden omitirse, dado que casi siempre en todas las páginas hay una situación conversacional muy clara donde puedes ver a los personajes y puedes ver quién le está hablando a quién y con qué tipo de intención. También los pronombres pueden ser omitidos dado que en español, nuestro paradigma incluye persona, número, tiempo, pues no hace falta reproducir en todos los casos que el inglés si necesita el pronombre o la persona.

Las onomatopeyas también entran en la categoría de los paratextos, que son el material textual, pero que están como parte de la composición pictórica de la imagen, y por fortuna cada vez es menos problemático cambiar los paratextos, incluidas las onomatopeyas. Por la cuestión tradicional de cómo nos llegan los comics, los más famosos que son de superhéroes y vienen del mundo anglosajón al mundo hispano, muchas onomatopeyas ya se han implementado en el imaginario del lector de comics, entonces muchas, aunque sean fonéticamente disonantes, las podemos leer sin ningún problema, pero hay muchas otras que de plano no funcionan, por ejemplo, las que yo llamo onomatopeyas lexicalizadas en que una palabra que es un vocablo del inglés, se está usando como onomatopeya sobre todo para ruidos animales. Esos no funcionan como onomatopeya al momento de pasarlos a una edición traducida. En esos casos lo que yo prefiero hacer es sustituirlos por una onomatopeya acústica que simule o reproduzca un sonido. Soy propulsor de que hay que innovar, de crear nuevas onomatopeyas. Finalmente todo medio artístico, los creadores siguen creando e innovando cosas y los traductores como creadores de una versión traducida también tenemos que innovar. Estaría bien utilizar estrategias como la domesticación, pues se tiene que valorar en cada caso, pero

definitivamente me parece que es una estrategia viable, que se puede utilizar. Soy propulsor de hacer esos cambios arriesgados o aventurosos cada vez que se pueda, cuando se logre aterrizar bien en el mercado de llegada. Un ejemplo muy modesto, en el comic Hiu, el primer arco que abarca los cinco primeros números, en ingles se llama Deister choice, que sería algo así como “La elección del catador o degustador”, y de hecho así lo dejaron en la versión de España. Ahí yo aproveche cuando traduje ese comic utilizar una referencia de la cultura mexicana y le puse el subtítulo de ese primer arco Sabor a Mí, que es un famoso bolero de Armando Manzanero.

Bueno eso sería todo, muchas gracias.

ANEXO N° 5

Instrumento II: Entrevista a experto

Entrevistado n° 2: Ricardo Cachoua Jr.

¿Cuáles son los problemas y retos que se presentan en la traducción de cómics?

El primer problema es el espacio, es un problema que se comparte con el doblaje y el subtitulaje. La historieta tiene un problema de espacio, porque en una traducción de un texto de un libro varias palabras de más no dan tanto problema al acomodarlas. En el doblaje es el tiempo de los labios, en subtitulaje es cuánto puede leer una persona en la pantalla por segundo, en la historieta el espacio del globo. En el espacio del globo, anteriormente cuando se hacían las traducciones, se pasaban con una máquina de escribir especiales y esas máquinas de escribir imprimían directamente los negativos entonces tenía uno nada más el tamaño de la letra de la máquina de escribir. Ya hoy en día con la tecnología de las computadoras, se puede poner un poquito más y se puede modificar un poco el tamaño de letra, pero no se puede ir más allá porque si se hace muy pequeño no se puede ver. Por ejemplo, si un globo tiene 3 líneas de texto y son más o menos 30 golpes de máquina, yo en español no me puedo ir a más de 35 a 40 golpes de máquina y de 3 líneas irme a 4 máximo. No puedo reducirlo a 2 ni me puedo ir a 5, a lo mejor una línea extra.

¿Es como la regla de caracteres?

Exactamente, es una regla de número de caracteres porque con eso uno sabe que el tipo de letra no va a ser tan reducido como para que sea difícil leerlo, entonces más o menos ese es el cálculo. Si tienes 30 golpes de máquina, le puedes aumentar 5 más, quizás unos 10 pero tratar de no llegar a eso. Volvemos, 3 líneas de texto máximo 4 pero más no. Entonces tenemos el problema de que tenemos una idea y normalmente el inglés es mucho más sintético, tiene palabras más especializadas, y en el español para decir lo mismo a veces necesitamos 3 palabras. Entonces tenemos el problema de que en español necesitamos más palabras para las ideas, y esa es otra cosa que no se entiende de la traducción, que nosotros traducimos ideas y no palabras, tomamos el texto, agarramos la idea, y esa idea la redactamos en español. Pero el problema es que para redactar esa idea necesitamos más palabras, entonces tenemos que sintetizar ideas, utilizar sinónimos más pequeños, o sea, tenemos que usar esos trucos para que en el espacio queden las cosas. Entonces yo creo que el problema más grande es ese, el espacio.

A veces los autores mencionan la transcripción lingüística, que es la adaptación de los sonidos...

Ese es difícil, aunque la mayoría de onomatopeyas por ser parte del dibujo no las podemos modificar, entonces dejamos las onomatopeyas tal cual. Antes si traducíamos las onomatopeyas pero sufríamos para pensar como podíamos transcribir ese sonido al español, pero muchos de ellos son parte del arte no los podemos modificar.

Un reto de toda traducción literaria es conocer el material. Una vez leí que una traductora no conocía la obra de Star Wars y no conocía la forma de hablar de Yoda, que no es una forma normal, y quiso “corregir” al personaje. Son cosas que no se pueden hacer, si el personaje comete “errores” debe pasarlos al idioma que está traduciendo, y a la vez dejarle una nota a los editores para que no vayan a corregir las cosas.

¿Cuáles son las restricciones que se presentan en la traducción de cómics?

Al principio las restricciones se las pone uno mismo. A mí todavía no me ha tocado un editor que me ponga restricciones, porque ya tengo muchos años en esto y normalmente los editores no se meten en cuestiones más allá de algún error de redacción, pero si en las primeras traducciones que hice de Frank Miller que venían muchas palabras altisonantes si le pregunte al editor porque nunca había salido algo así en México.

Las ediciones tenían que ser aprobadas por la secretaria de gobernación por ser ediciones originalmente para niños. Yo le pregunte al editor su opinión. Lo que se me ocurrió fue poner las primeras partes de las groserías y lo demás con símbolos, dejando lo demás a la imaginación del lector. Hoy en día los lectores son más liberales y no hay restricción.

Antes el traductor trabajaba en una máquina de escribir especial y lo hacía directamente sobre los negativos, entonces el traductor tenía mucho control pero a la vez era algo muy restrictivo en cuanto espacio debido al tamaño. Por ejemplo se editaban historietas tamaño carta y por razones económicas se reducían a media carta, lo cual reducía todo. Yo empecé a trabajar después de eso ya de forma distinta, teníamos copias fotostáticas de las historietas y nosotros con un marcador íbamos marcando cada globo de la página entonces nosotros hacíamos un guion de Word (página 1, viñeta 1, globo 1). Hoy en día se hace directamente solo un guion, se toma en cuenta como se enumeran los globos de izquierda a derecha y de arriba abajo, entonces así se va enumerando automáticamente en el mismo guion, así se va describiendo como un guion de cine o de teatro, todo en mayúsculas como viene en las ediciones. Acá en México se redujeron en alguna época el tamaño de las historietas. Del tamaño original como venían de Estados Unidos se redujeron el 50% o más.

¿Cuál es la función desempeñada por los editores y agentes literarios?

Sí, eso fue una decisión económica de los editores por los años 80 por el costo del papel para que las ediciones fueran más baratas. En México teníamos varios tamaños, a los que se les denominaba con nombres de pájaros, el más pequeño era llamado colibrí, otro un poco más pequeño que el de Estados Unidos era llamado el águila y había otro un poco más grande que el americano llamado avestruz, a diferencia de Estados Unidos donde era un solo tamaño, acá fue así por razones económicas para la venta.

Si de hecho de repente tenemos peleas con los editores si vemos que han cambiado algo. Si es un error no tengo ningún problema, pero si cambian las palabras que estoy usando ahí si tendremos problemas ya que en los créditos figura el nombre del traductor. Por lo tanto exigimos que no haya cambios o en todo caso que se nos diga por que se quieren hacer cambios. A veces se tiene tiempo para tener colaboración con el editor. En ocasiones si hay motivos para conversar mucho con el editor. Por ejemplo, en una ocasión me tocó traducir una obra de Sergio Aragonez que es un autor español que radico mucho tiempo en México, y que el mismo es un personaje en sus historietas y en esa ocasión el

guionista se burlaba un poco de él retratándolo como un personaje que habla mal el inglés o que lo habla con muchos errores. Bueno, yo le consulto al editor que podemos hacer porque no queremos que el artista se sienta ofendido. Entonces hicimos varias versiones y nos quedamos con una donde literalmente el personaje tenía los mismos errores que en la versión original y se le puso una nota del editor indicando que nuestra intención no era burlarnos de él y que simplemente poníamos lo que estaba en la obra. Bueno, en ocasiones nos preguntamos cómo hacer una traducción sin herir las susceptibilidades del autor pero a la vez sin perder el sentido de la obra original, y a veces no es fácil.

¿Cuáles son las cuestiones de derechos de autor?

Hay una página de créditos que es la original de la obra y luego hay otra donde van los créditos de la edición del país donde se hace, y ahí se menciona la editorial, al editor, al traductor, etc.

¿Cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores de este medio?

Cuando íbamos a empezar a hacer la serie de La Guerra de las Galaxias éramos tres traductores encargados de las ediciones. Más adelante me tocó a mí tomar control de casi todas las traducciones y hoy en día yo hago el 90 % de ellas, las que no puedo hacer es porque no tengo tiempo. Bueno, en esa primera ocasión hicimos un grupo de discusión por internet y vimos que habían algunos nombres que se castellanizaron como Citripio (C-3PO) o Arturito (R2D2) y era un error tratar de traducir fonéticamente lo que se decía en inglés, ya que nuestra función es traducir ideas, no sonidos y además eso no era lo que quería decir la obra. Los nombres de algunas naves se tomó la decisión de no traducirlas, de otras que ya tenían un significado emocional importante para los fanáticos como El Halcón Milenario o La Estrella de la Muerte decidimos dejarlos igual si es que la traducción era correcta. Entonces el proceso es así, se discute entre traductores y editores y se llega a un acuerdo. Si algo puede crear confusión podemos poner pies de páginas para aclarar las dudas. Uno también puede apoyarse en el dibujo, lo que uno no puede explicar el propio arte lo puede explicar, el contexto. El contexto es importante ya que he conocido casos de traductores que trabajan solo con los globos sin ver el dibujo. Por ejemplo la palabra “ships” que es una palabra que se puede traducir como nave o barco, y en ocasiones traducían la palabra como barco y en el dibujo era una nave. La única forma de que el traductor cometa ese error es porque no ve el dibujo.

De hecho, mucha de las traducciones que hacemos aquí en México están siendo enviadas a muchos países de América Latina. Tengo conocimiento de que las traducciones que hago de Star Wars están llegando a Colombia y Argentina. Por eso nosotros estamos trabajando en hacer traducciones lo más neutrales posibles, no poner términos que solo se conozcan en nuestro país o nuestra ciudad. Por ejemplo, acá la palabra taxi también le llamamos ‘colectivo’ o ‘pecero’ y si usamos esos términos no nos entenderían en otros lugares. Yo considero un error gravísimo tratar de ponerle términos de tu propia cultura a los personajes, ya que los personajes culturalmente siempre deben permanecer de donde son, siempre hay que cuidar el trabajo del autor original. El mejor traductor es el que se le nota menos su trabajo.

Ha sido interesante poder hablar con un experto para conocer más del tema además de la bibliografía que no es mucha. Bueno, eso sería todo, muchas gracias por la entrevista.

Muchas gracias.

ANEXO N° 6

Instrumento III: Fichas de análisis

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE MILENA YABLONSKY	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE CARMEN VALERO GARCÉS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE ONDŘEJ TOMÁŠEK	ENTREVISTADO 01 ALFREDO VILLEGAS	ENTREVISTADO 02 RICARDO CACHOUA JR.	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
1.PROBLEMAS Y RETOS	<p>La intertextualidad es un fenómeno recurrente en el cómic que además es usual encontrar en los textos literarios, sin embargo cuando se trata de del cómic es un reto aún más grande, ya que este medio no contiene solamente texto sino que también contiene elementos visuales.</p> <p>[Análisis documental completo en Anexo 1. Pág. 54]</p>	<p>Las diferencias culturales forman parte de distintos tipos de traducción, no necesariamente está ligada solamente a los cómics, sin embargo la autora precisa que estas diferencias se pueden encontrar también en las ilustraciones o dibujos que contiene la historieta</p> <p>[Análisis documental completo en Anexo 2. Pág. 59]</p>	<p>Como Tomášek (2009) explica, el cómic gracias a su combinación única de elementos, es un medio y no un género literario. El hecho de que el cómic sea un medio tan singular es lo que lo hace particularmente un reto para los traductores, ya que para comenzar a darle un tratamiento.</p> <p>[Análisis documental completo en Anexo 3. Pág. 63]</p>	<p>Sobre los problemas y retos que hay en la traducción de comics, yo los divido en dos categorías. Una, podríamos llamarla de problemas textuales, o problemas que son propiamente de la traductología, es decir, los que suelen ser en común con otras formas de traducción como equívocos, juegos de palabras, polisemia, referencialidad, humor, giros metalingüísticos...</p> <p>[ENTREVISTA completa en ANEXO 2]</p>	<p>El primer problema es el espacio, es un problema que se comparte con el doblaje y el subtítulo. En el espacio del globo, anteriormente cuando se hacían las traducciones, se pasaban con unas máquinas de escribir especiales y esas máquinas de escribir imprimían directamente los negativos</p> <p>[ENTREVISTA completa en ANEXO 2]</p>	<p>En el análisis documental y la entrevista a expertos se mencionaron los principales problemas en el proceso de la traducción de cómics. Acerca de los problemas específicos Yablonsky menciona que debido a la limitación de espacio en las burbujas del habla y al hecho de que el idioma polaco suele ser más largo que el inglés,</p> <p>[Comentario analítico en Resultados. Pág. 40]</p>

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE MILENA YABLONSKY	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE CARMEN VALERO GARCÉS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE ONDŘEJ TOMÁŠEK	ENTREVISTADO 01 ALFREDO VILLEGAS	ENTREVISTADO 02 RICARDO CACHOUA JR.	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
2. RESTRICCIONES	El espacio según la teoría de Yablonsky (2016) vendría a ser una de las principales restricciones que se encuentran en el proceso de traducción de cómics. Un ejemplo muy claro es la sincronización en el doblaje o el número máximo de caracteres que se puede usar en el subtítulo. Kosiński (2015) menciona que mientras que la traducción audiovisual debe seguir ciertas restricciones en cuanto al texto de destino.[Análisis de la teoría de Milena Yablonsky en ANEXO 1. Pág 56]	Valero (1999) compara las restricciones del tebeo con el doblaje o la traducción de canciones, ya que ambos medios podrían englobarse dentro de la traducción subordinada, un tipo de traducción que se caracteriza por sus restricciones. En su estudio la autora evidencia que el problema más claro que se encuentra en esta situación es la relación que existe entre el texto e image. [Análisis de la teoría de Carmen Valero en ANEXO 2. Pág 60]	EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO	La restricción más notable, y que es una convención que está muy fijada, es el tamaño y la distribución de los globos de texto, dónde se coloca el dialogo de los personajes. Es como una ley no escrita que los globos de texto nunca se tocan, la forma y el tamaño, entonces se da por entendido que los traductores vamos a trabajar siempre con ese mismo espacio. Yo creo que hay algunos casos donde si ameritaría modificarse algunos globos de texto, no todos, pero cualquier editorial trabaja con la consigna de que los globos no se modifican jamás. [Entrevista completa en ANEXO 4]	Al principio las restricciones se las pone uno mismo. en las primeras traducciones que hice de Frank Miller que venían muchas palabras altisonantes si le pregunte al editor porque nunca había salido algo así en México. Las ediciones tenían que ser aprobadas por la secretaria de gobernación por ser ediciones originalmente para niños. Yo le pregunte al editor su opinión. [Entrevista completa en ANEXO 5]	El primer problema que nombra Valero en su teoría sobre las restricciones de la traducción de cómics, es la presencia de elementos visuales y sonoros. Valero expone que generalmente la traducción subordinada cuenta con dos clases de traducciones en específico, esto vendría a ser la relación entre el texto y la imagen. La autora se refiere a los globos de voz y el texto que debe caber en ellos. Por otro lado la teoría del entrevistado experto Alfredo [Comentario analítico en Resultados. Pág. 40]

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE MILENA YABLONSKY	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE CARMEN VALERO GARCÉS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE ONDŘEJ TOMÁŠEK	ENTREVISTADO 01 ALFREDO VILLEGAS	ENTREVISTADO 02 RICARDO CACHOUA JR.	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
3. FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AFENTES LITERARIOS	Cada editorial toma diferentes decisiones con respecto a los cambios que se realizan. Algunas editoriales que trabajan con diseñadores gráficos sí están dispuestas a hacer cambios en la parte visual y artística, y por otra parte hay otras editoriales que eligen no hacer ese tipo de cambios para no alterar el arte visual del texto original [Análisis de la teoría de Milena Yablonsky en ANEXO 1. Pág.57]	Las editoriales por lo general llegan a un acuerdo con el autor, esto puede variar en mucho casos. Un hecho que es de conocimiento del autor, es que la editorial se encarga en su totalidad de realizar la traducción y publicarla, los autores de la obra no se ocupan de esa parte del proceso de distribución de su obra. Por lo general las editoriales trabajan con traductores freelancers a quienes contratan para [Análisis de la teoría de Carmen Valero en ANEXO 2. Pág. 61]	Entre algunas de las funciones que debe asumir un editor es tomar decisiones como la que menciona Tomášek (2016), que es acerca del formato a escoger para su posterior publicación. Por otro lado cabe resaltar así como la función de los editores puede ser similar en varios países las políticas editoriales son distintas en otros lugares, en el caso de los países hispanohablantes . [Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek en ANEXO 3. Pág. 61]	El flujo de trabajo actualmente está muy fragmentado, en parte porque la tecnología lo permite, la misma tecnología permite ahorrar costos. Prácticamente todos los traductores somos freelance, trabajamos de forma independiente emitiendo facturas, y no somos empleados de una editorial. Por lo general solo es a nivel de editores que ya son parte de una plantilla laboral de una editorial. Cosas como correctores, ilustradores, diseñadores y traductores somos freelancers [Entrevista completa en ANEXO 4]	Una decisión económica de los editores por los años 80 por el costo del papel para que las ediciones fueran más baratas. En México teníamos varios tamaños, a los que se les denominaba con nombres de pájaros, el más pequeño era llamado colibrí, otro un poco más pequeño que el de Estados Unidos era llamado el águila y había otro un poco mas grande que el americano [Entrevista completa en ANEXO 5]	Una de las teorías acerca de la función de los editores está relacionada a los formatos de los cómics publicados. Tomášek expone que los formatos del cómic están relacionados con las políticas editoriales y de publicación. Las políticas editoriales difieren del país de reproducción del cómic por ejemplo en el caso del entrevistado Cachoua explica que en los años 80's en México las editoriales decidieron tomar decisiones respecto .. [Comentario analítico en Resultados. Pág.]

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE MILENA YABLONSKY	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE CARMEN VALERO GARCÉS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE ONDŘEJ TOMÁŠEK	ENTREVISTADO 01 ALFREDO VILLEGAS	ENTREVISTADO 02 RICARDO CACHOUA JR.	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
4.CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR	EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO	EL AUTOR NO TEORIZA AL RESPECTO	<p>La comparación de Tomášek (2009) entre la industria cinematográfica con la industria del cómic es en parte muy acertada, debido a que en la industria cinematográfica se sabe que la labor creativa consta de un gran número de colaboradores que forman parte de un estudio de cine; de igual forma en la industria del cómic las editoriales trabajan también con muchos colaboradores</p> <p>[Análisis de las teorías de Ondřej Tomášek en ANEXO 3. Pág. 64]</p>	<p>Ignoro como sea en otros países, pero al menos aquí en México la ley federal de derechos de autor sí reconoce a la traducción como una forma de creación, en la que el traductor es el dueño de los derechos intelectuales de las traducciones que produce. Por la forma en que hemos trabajado los traductores, en donde no tenemos un contrato de por medio, sino que todo es una relación con muchos sobreentendidos, lo que le estamos ofreciendo a las editoriales, es un uso de explotación de una creación intelectual nuestra.</p> <p>[Entrevista completa en ANEXO 4]</p>	<p>Hay una página de créditos que es la original de la obra y luego hay otra donde van los créditos de la edición del país donde se hace, y ahí de menciona la editorial, al editor, al traductor, etc.</p>	<p>Para los aficionados es de conocimiento que en la última hoja del tebeo y con letras muy pequeñas se encuentran los créditos de la editorial y el traductor; que es como bien lo menciona Ricardo Cachoua quien comenta que existe una página para créditos editoriales y otro con los créditos de la edición del país. Aunque en la entrevista le comenté al experto Alfredo Villegas sobre la omisión de los créditos al traductor en algunos tebeos, Villegas comentó..</p> <p>[Comentario analítico completo en Resultados]</p>

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE MILENA YABLONSKY	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE CARMEN VALERO GARCÉS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DE ONDŘEJ TOMÁŠEK	ENTREVISTADO 01 ALFREDO VILLEGAS	ENTREVISTADO 02 RICARDO CACHOUA JR	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
5. ESTRATEGIAS	<p>La domesticación es un procedimiento que se aplica como estrategia, es muy usada para darle familiaridad al texto meta y no dejar rastros de elementos propios de la cultura de origen que puedan confundir al lector de la cultura meta. Es muy importante lo resaltado por Yablonsky (2016), mayormente se aplica esta estrategia cuando el paratexto desempeña la función de globo de voz.</p> <p>[Análisis de la teoría de Milena Yablonsky en ANEXO 1. Pág. 58]</p>	<p>Un empleo justo de la adición, ayudará a contrarrestar ciertos problemas que se pueden hallar en el texto origen, siempre y cuando esta estrategia sea utilizada para añadir elementos que sean relevantes para el texto como los indicados por Valero (1999). Sharma (2015) sugiere que el traductor tiene que ser sensato al adoptar esta técnica con el único propósito de proporcionar los textos traducidos reales, relevantes, útiles. [Análisis de la teoría de Milena Yablonsky en ANEXO 2. Pág. 61]</p>	<p>La localización es muy utilizada para sitios web, aplicaciones móviles, software, videojuegos, contenidos multimedia y locuciones. Tomášek (2009) la sugiere como una estrategia para la traducción de cómics porque para encajar el dialogo pequeñas burbujas o globos se requiere una traducción que capte con sutilidad los matices de los diálogos y detalles como las onomatopeyas, los sustantivos propios o los juegos de palabras.</p> <p>[Análisis de la teoría de Ondřej Tomášek en ANEXO 3. Pág. 66]</p>	<p>Recomiendo utilizar todas las que sirvan para producir una versión que suene bien, que se lea bien, que haga una buena transformación del contenido, pero algunas de las que son más socorridas que suelen ser muy necesarias son la síntesis, ya que el español suele extenderse con respecto al inglés, muchas veces hace falta cómo ahorrar palabras sin omitir información, y otra técnica, que mucha gente no cree que sea una estrategia de traducción es la omisión, sobre todo en lo que se refiere a vocativos y pronombres que muchas veces en la traducción [Entrevista completa en ANEXO 4]</p>	<p>Cuando íbamos a empezar a hacer la serie de La Guerra de las Galaxias éramos tres traductores encargados de las ediciones. En esa primera ocasión hicimos un grupo de discusión por internet y vimos que había algunos nombres que se castellanizaron como Citripio (C-3PO) o Arturito (R2D2) y era un error tratar de traducir fonéticamente lo que se decía en inglés. [Entrevista completa en ANEXO 5]</p>	<p>Los autores recomendaron estrategias que a mí parecer son muy atinadas por la singularidad del medio, que además sirven para lograr la funcionalidad del texto meta ya que algunas de estas son muy específicas con respecto a en qué tipo de restricciones emplearlas. La estrategia más recomendada fue la domesticación, Yablonsky la recomienda para la adaptación cultural de los paratextos. [Comentario analítico completo en Resultados]</p>

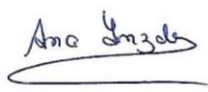
ANEXO N° 7

Validaciones

INSTRUMENTO I
ANÁLISIS DOCUMENTAL

NOMBRE DEL AUTOR: 01

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SÍ/NO)
Gonzalez Castañeda Ana	Si
TÍTULO Licenciado en Educ. Secundaria Mención: Idiomas Extranjeros - Inglés - Francés	FIRMA 
GRADO Magister	
FECHA 14-10-19	

INSTRUMENTO II

OBJETIVO DE LA ENTREVISTA

Responder a las preguntas que se plantean según los objetivos del estudio. Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.

INSTRUCCIONES: La entrevista tendrá una duración de aproximadamente 30 minutos (5 minutos por cada pregunta). Las preguntas serán formuladas al entrevistado, en este caso el experto Alfredo Villegas, traductor freelance de la ciudad de México.

PREGUNTAS:

1. ¿Cuáles son los problemas y retos que se presentan en la traducción de cómics?
2. ¿Cuáles son las restricciones que se presentan en la traducción de cómics?
3. ¿Cuál es la función desempeñada por los editores y agentes literarios?
4. ¿Cuáles son las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics?
5. ¿Cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores de este medio?

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">Gonzalez Castañeda Ana</p>	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">Si</p>
TÍTULO Licenciado en Educ. Secundaria Mención: Idiomas Extranjeros: Inglés Francés GRADO Magister	FIRMA
FECHA <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">14-10-19</p>	

INSTRUMENTO III

FICHA DE ANÁLISIS

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.


CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 01	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 02	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 03	ENTREVISTADO	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
1. PROBLEMAS Y RETOS					
2. RESTRICCIONES					
3. FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS					
4. CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR					
5. ESTRATEGIAS					

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">Gonzalez Castañeda Ana Cecilia</p>	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">Si</p>
TÍTULO Licenciado en Educ. Secundaria Mención: Idiomas Extranjeros: Inglés Francés GRADO Magister	FIRMA
FECHA <p style="text-align: center; font-size: 1.2em;">14-10-19</p>	

INSTRUMENTO I
ANÁLISIS DOCUMENTAL

NOMBRE DEL AUTOR: 01

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Sagastegui Toribio Edurn Etxebarria	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SÍ/NO) Sí
TÍTULO Licenciado en Educación Secundaria	FIRMA 
GRADO Magister	
FECHA 17/10/19	

INSTRUMENTO II

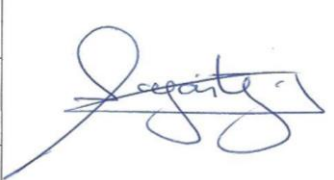
OBJETIVO DE LA ENTREVISTA

Responder a las preguntas que se plantean según los objetivos del estudio. Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.

INSTRUCCIONES: La entrevista tendrá una duración de aproximadamente 30 minutos (5 minutos por cada pregunta). Las preguntas serán formuladas al entrevistado, en este caso el experto Alfredo Villegas, traductor freelance de la ciudad de México.

PREGUNTAS:

1. ¿Cuáles son los problemas y retos que se presentan en la traducción de cómics?
2. ¿Cuáles son las restricciones que se presentan en la traducción de cómics?
3. ¿Cuál es la función desempeñada por los editores y agentes literarios?
4. ¿Cuáles son las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics?
5. ¿Cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores de este medio?

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Sagastegui Toribio Evaru Eduardo	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) <div style="text-align: center; font-size: 1.5em;">SÍ</div>
TÍTULO Licenciado en Educación Secundaria	FIRMA 
GRADO Magister	
FECHA 17/10/19	

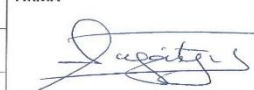
INSTRUMENTO III

FICHA DE ANÁLISIS

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.

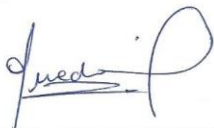
CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 01	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 02	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 03	ENTREVISTADO	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
1. PROBLEMAS Y RETOS					
2. RESTRICCIONES					
3. FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS					
4. CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR					
5. ESTRATEGIAS					

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Sagastegui Toribio Evaru Eduardo	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) <div style="text-align: center; font-size: 1.5em;">SÍ</div>
TÍTULO Licenciado en Educación Secundaria	FIRMA 
GRADO Magister	
FECHA 17/10/19	

INSTRUMENTO I
ANÁLISIS DOCUMENTAL

NOMBRE DEL AUTOR: 01

TEORÍA SOBRE PROBLEMAS Y RETOS	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS RESTRICCIONES	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LA FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AGENTES LITERARIOS	OBSERVACIONES
TEORÍAS SOBRE LAS CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR	OBSERVACIONES
TEORÍA SOBRE LAS ESTRATEGIAS	OBSERVACIONES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Medina Lescano Miguel Angel	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SÍ/NO) Si
TÍTULO Licenciado en Educación Secundaria Menciones Idomas Extranjeras: Inglés - Francés.	FIRMA 
GRADO Doctor	
FECHA 24-10-19	

INSTRUMENTO II


OBJETIVO DE LA ENTREVISTA

Responder a las preguntas que se plantean según los objetivos del estudio. Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.

INSTRUCCIONES: La entrevista tendrá una duración de aproximadamente 30 minutos (5 minutos por cada pregunta). Las preguntas serán formuladas al entrevistado, en este caso el experto Alfredo Villegas, traductor freelance de la ciudad de México.

PREGUNTAS:

1. ¿Cuáles son los problemas y retos que se presentan en la traducción de cómics?
2. ¿Cuáles son las restricciones que se presentan en la traducción de cómics?
3. ¿Cuál es la función desempeñada por los editores y agentes literarios?
4. ¿Cuáles son las cuestiones de derecho de autor en la traducción de cómics?
5. ¿Cuáles son las estrategias utilizadas por los traductores de este medio?

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Medina Lescano Miguel A.	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) Si
TÍTULO Licenciado en Educación Secundaria Mención idiomas extranjeros: Inglés-Francés	FIRMA 
GRADO Doctor	
FECHA 24-10-19	


INSTRUMENTO III

FICHA DE ANÁLISIS

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

Comparar los resultados de la entrevista al experto con los resultados obtenidos en el análisis documental.

CRITERIOS DE ANÁLISIS	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 01	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 02	ANÁLISIS DE LA TEORÍA DEL AUTOR 03	ENTREVISTADO	COMENTARIO ANALÍTICO DEL AUTOR DE LA TESIS
1. PROBLEMAS Y RETOS					
2. RESTRICCIONES					
3. FUNCIÓN DESEMPEÑADA POR LOS EDITORES Y AFENTES LITERARIOS					
4. CUESTIONES DE DERECHO DE AUTOR					
5. ESTRATEGIAS					

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR Medina Lescano Miguel A.	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN ? (SÍ/NO) Si
TÍTULO Licenciado en educación Secundaria Mención Idiomas extranjeros e Inglés	FIRMA 
GRADO Doctor	
FECHA 24-10-19	

Acta de Aprobación de Originalidad de Tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Edwin Eduardo Sagástegui Toribio, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Idiomas de la Universidad César Vallejo de la sede de Trujillo, revisor de la tesis titulada

"LA TRADUCCIÓN DE CÓMICS COMO ÁREA DE ESPECIALIZACIÓN",

de la estudiante RUÍZ SÁNCHEZ, TIANA CAROLINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 14 de enero 2020


.....
Edwin Eduardo Sagástegui Toribio
DNI: 18169364

Pantallazo del Software Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface in a Google Chrome browser. The main document area shows a submission from Universidad César Vallejo, Faculty of Education and Languages, School of Academic Professional Languages. The document title is 'La Traducción de Cómic como área de especialización'. The author is Tiana Carolina Ruiz Sánchez (ORCID 0000-0002-2233-3290) and the advisor is Edwin Eduardo Sagastegui Toribio (ORCID: 0000-0003-2230-9378). The research line is 'Traducción y Terminología' from Trujillo - Perú, dated 2019. The document is 1 page long with 16575 words.

On the right, the 'Resumen de coincidencias' (Similarity Summary) panel shows a 19% similarity score. It lists the sources used for the similarity check:

Rank	Source	Similarity
1	is.muni.cz	2 %
2	eprints.dinus.ac.id	2 %
3	finuqor.arts.unideb.hu	2 %
4	Milena Yablonsky, "Tex..."	2 %
5	usgm.md	1 %
6	ejournal.library.uaiber...	1 %
7	hal.archives-ouvertes.fr	1 %
8	ejournal.upi.edu	1 %
9	journal.unjkt.ac.id	1 %

The interface also shows a 'Text-only Report' button and a 'High Resolution' option. The bottom status bar indicates the page number (1 de 41), word count (16575), and the time (03:01 p.m. 14/01/2020).

Autorización de Publicación de Tesis en Repositorio Institucional UCV

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo Tara Carolina Ruiz Sánchez, identificado con DNI N° 76443803, egresado de la Escuela Profesional de Idiomas de la Universidad César Vallejo, autorizo (☒) No autorizo (☐) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "La Traducción de Cómic como Área de especialización" en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



 FIRMA

DNI: 76443803

FECHA: 20 de diciembre del 2019